本期焦点：2008年度《大众软件》读者调查

售价6元

Popsoft

电脑应用和娱乐的第一选择

大众软件®



2008年 半月刊 总第270期

www.popsoft.com.cn

13

生肖傳說 ONLINE

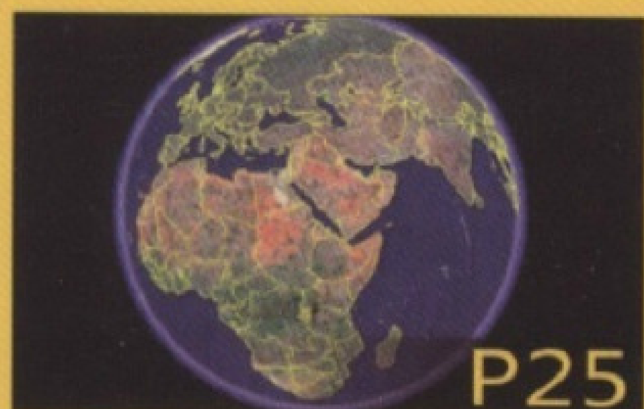
www.12ha.com

生肖传说

回合制游戏的终结者

6月28日终极内测

生肖传说，巅峰之作，终测一开，谁与争锋



P25

电子地图的安全困境



P85

《波斯王子》续写《天方夜谭》



P110

《恐龙猎人》完全图文攻略



ISSN 1007-0060

CONTENTS 目录

2008年第13期 总第270期

13
2008
本期推荐

新品初评

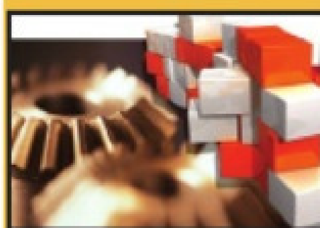
三核来袭——AMD Phenom X3 8750处理器评测



三核心处理器来了，究竟是性价比大餐还是残缺的鸡肋？

实用软件

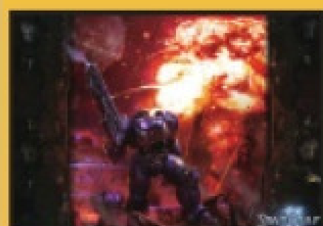
和你在一起——系统辅助软件横向评测



虽然可视化界面使得系统设置更为简单，但更多的可设置项目同样让人无所适从……

评游析道

Hell,it's about time.——对《星际争霸2》故事发展的推测



Xel'Naga的再次登场彻底打破了暂时的平静，它们的出现带着怎样的目的，会扮演怎样的角色？

在线争锋

《劲舞团》：80后与90后的战争



80后和90后在网络上热火朝天地“火拼”，也延伸到AU中来。有时，你甚至想不出为什么“两后”如此青睐这款游戏。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 李卓
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 尹博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年07月01日
零 售 价 人 民 币 6.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

新品初评

专题企划

网络时代

实用软件

硬件评析

应用心得

前线地带

编辑部报告

越来越“贱”

近日看了两条新闻，不禁心生感慨。想当年只要和计算机沾边，那可都是又神秘又上等，不想如今变化之大。

上个世纪的八九十年代，一所学校或一个单位，房间基本上都没有空调。无论是单位领导还是一校之长，也都没有这种非分之想。唯一的例外就是电脑室，当年的学名叫“机房”。机房里不仅有电脑，一般还铺有地毯或地板，进入机房则需更衣换鞋。这种近似古人沐浴更衣祭拜天地的做法，有人认为是因为当时计算机价格昂贵所致，其实更主要的还是那个时代人们对于“高科技”的神秘崇拜。如今的电脑不仅在烟熏火燎中顽强工作，而且用途也越发广泛。比如：苹果最新的MacBook Air，同样也是价格昂贵，但不久前，惠普全球游戏事业部首席技术官拉哈尔·苏德（Rahul Sood）在庆祝自己的生日时，就是用MacBook Air切开了巧克力生日蛋糕。这种变化不能不说计算机在人们心中的地位越来越“低贱”了。“低贱”其实并不是个很差的评语，至少比起“下贱”来。

对于我们这代伴随计算机网络而成长的人来说，对于“黑客”还是有着很复杂的感情，至少还有一点点的敬佩。当然我们说的“黑客”是指标准的“Hacker”，而非“Cracker”（如果你不了解这两者的区别，建议你看一下《大众软件》2000年第20期的专题综述，或在网上搜索一下）。当然现在一般的国人是不分“Hacker”和“Cracker”的。不分就不分吧，总之靠一点点技术（当然现在主要靠工具了），搞三搞四，自娱自乐也就罢了，但偏偏有人搞出这等事来：福州晋安区一家幼儿园用于招生的网站突然无法运行。找来的技术员也束手无策。几天后，幼儿园教师的QQ群里，突然收到一条留言：‘是我关闭了幼儿园的网站，请负责人速与我联系。’大家以为是恶作剧，没理会。几日后，陌生人又在QQ群留言，自称黑客，要求与幼儿园负责人谈话，扬言如果收不到5000元，就让幼儿园的网站彻底瘫痪。为了证明自己的能耐，他留言说会让网站恢复正常一小时。不一会儿，网站果然恢复运行。一小时后又陷入瘫痪。随后陌生人发来一个银行账号。校方无奈之下汇去2000元，希望对方罢手。可黑客并不满足，一定要5000元。随后校方报警。校方按王庄派出所的部署，又汇去3000元。与此同时，民警查明了这名黑客的下落，在鼓楼区一居民房里把嫌疑人林某抓获。民警还从他的电脑里，找到他向校方敲诈5000元的全部聊天记录（《海峡都市报》消息）”。

这真是有辱斯文了，居然有脸自称“黑客”，当年真正的黑客估计只能投海自尽了。“黑客”被这等人搞得已经不仅“低贱”而是彻彻底底的“下贱”了。难怪网友评论“敲诈幼儿园？5000元？这不是黑客，是黑瞎子”。

计算机硬件变得低贱并不是坏事，实乃科技进步、文明发展的必然结果。只是这些“昔日王谢堂前燕”，不仅飞入你我寻常百姓家，个别误入了大小流氓家，被抓来下酒，真是可悲可叹了。

King@popsoft.com.cn
完成于烟雾弥漫的网吧

下期预告

新品初评： HP新款游戏电脑评测
网络时代： 地盘我做主，空间大变脸（下）
前线地带： 阿尔卡尼亚——哥特传奇
攻城略地： 《杰克·基恩》全攻略

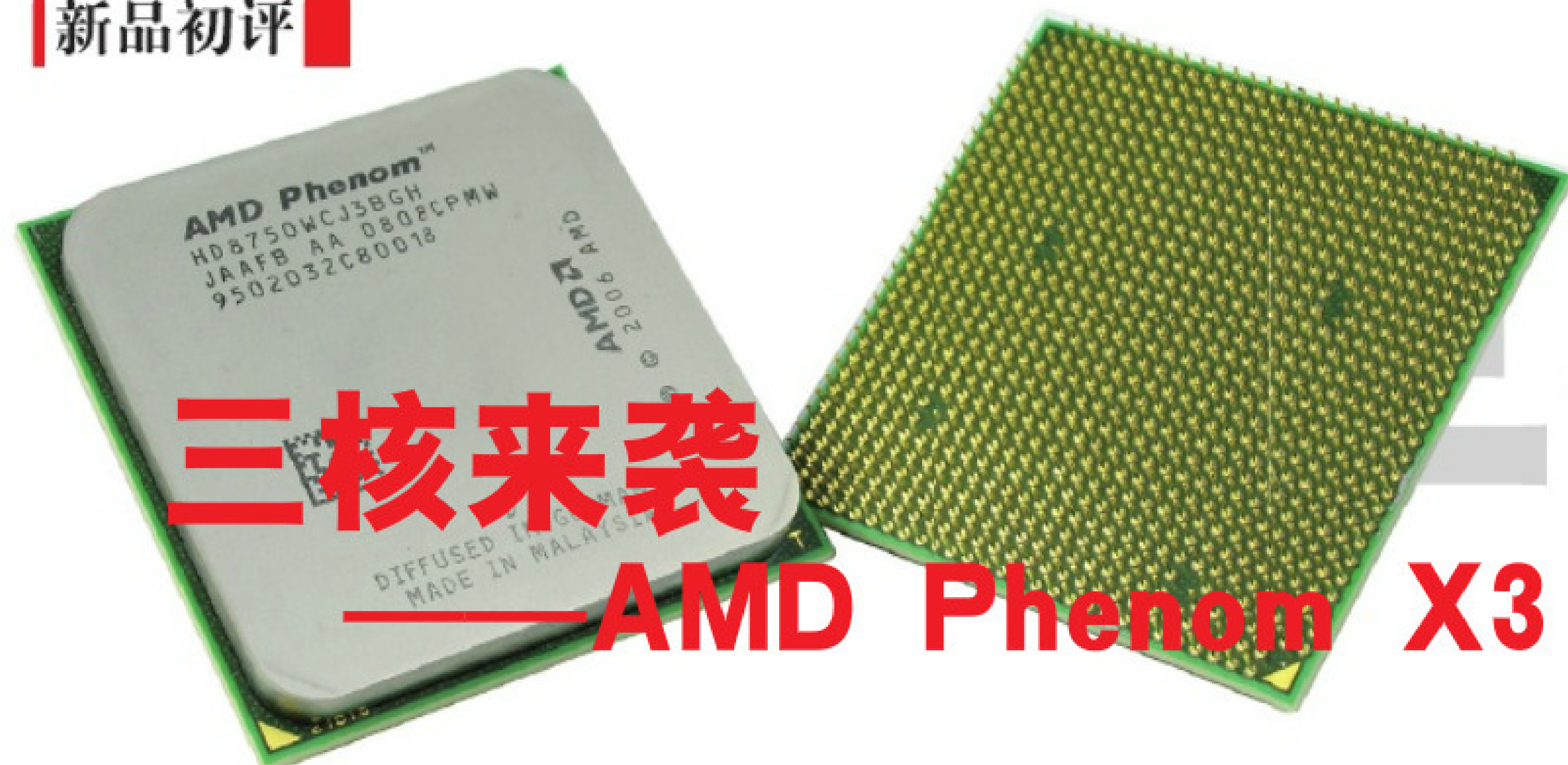
★读者回函卡幸运读者获奖名单★

奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（下图为卡牌中的部分卡片）



TOP TEN投票幸运读者				评刊幸运读者			
内蒙古	王安屿	江 苏	熊智超	北 京	陈 华	陕 西	项荣乾
江 西	王欣然	山 东	于龙龙	吉 林	崔 健	河 南	段振衡
山 西	赖 爽	黑龙江	张 扬	甘 肃	魏 伟	山 东	宗银川
四 川	李沅恒	湖 北	卢明浩	广 东	张绍坤	江 苏	诸 佳
广 东	彭家明	河 北	张 欣	湖 北	黄昱华	江 西	彭 维

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）



三核来袭
——AMD Phenom X3 8750处理器评测

■晶合实验室 壹分

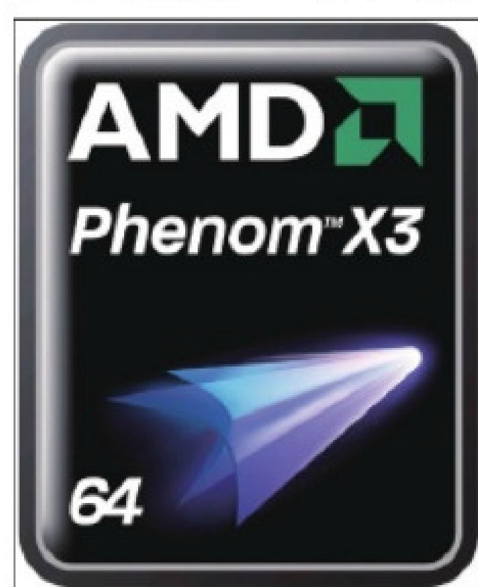
厂商：超微电子（AMD）	上市状态：已上市
售价：195美元（约合人民币1365元）	附件：样品不详
咨询电话：010-82861888	推荐：追求性能的中高端用户和游戏玩家

进入多核心时代之后，AMD与Intel的处理器大战依旧如火如荼。尽管AMD在高端市场有原生4核心的Phenom（羿龙）处理器坐镇，但面向主流市场的双核心Ahtlon64 X2处理器却无法撼动Intel Core 2 Duo E8XXX系列，因此AMD在近期推出了3核心的Phenom X3处理器，力求在主流市场占据上风。3核心VS双核心，AMD实施田忌赛马的意图非常明显。Phenom X3处理器要面对的不仅是已上市一段时间的Core 2 Duo E8XXX系列，还有即将上市的采用45nm工艺的E7XXX系列处理器。

3核心从何而来?

在Phenom X3处理器面市之前，曾有传言说在4核心处理器的生产过程中，部分产品的某个核心损坏，只能以3核心状态工作，因此Phenom X3是被“阉割”过的4核心Phenom处理器。事实真的如此吗？

其实在AMD的FAB工厂内部进行测试时，工程师发现部分Phenom处理器的4个核心无法同步工作在较高频率。直白地讲，就是有一个核心的工作频率明显低于其他3个，因此AMD屏蔽了工作频率较低的核心——这就是Phenom X3处理器的由来。

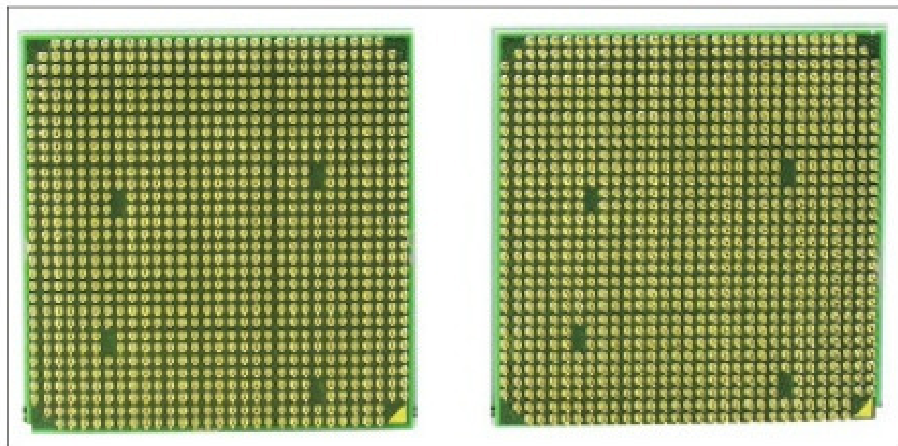


Phenom X3处理器的Logo

需要强调的是，Phenom X3中被屏蔽的核心并不是“坏”的。以送测的Phenom X3 8750为例，其主频为2.4GHz，也就是说3个核心的工作频率均为2.4GHz，而被屏蔽的核心可能只能工作在2.0GHz。换言之，倘若我们能够打开被屏蔽的核心，同时将现有3个核心的工作频率降低至2.0GHz，那么Phenom X3 8750将会变成一块主频为2.0GHz的4核心Phenom处理器！不过根据现有资料，核心屏蔽很可能是在物理基础上完成的，DIY玩家想要实现破解难度非常大。

Phenom X3的架构分析

从AMD公布的处理器架构来看，3核心的Phenom X3虽然比4核心的少一个核心，但其每个核心的二级缓存容量依然为512kB，并拥有与4核心Phenom处理器相同的三级缓存容量（2MB）。仅就三级缓存来看，Phenom X3每个核心能够分配到的容量比4核Phenom处理器要多约170.7kB，理论上在相同频率下每个核心的性能反而有所提高。除了三级缓存的变化，Phenom X3在技术特性上与现有的4核心Phenom处理器完全相同。送测样品为65nm工艺制造，采用Socket AM2+接口，支持HyperTransport 3.0总线和DDR2内存，并支持MMX、3DNOW！、SSE、SSE2、SSE3以及SSE4A指令集。


Phenom X3（左）与4核心Phenom处理器的针脚排列完全相同


Phenom X3（左）与4核心Phenom处理器正面几乎一模一样

测试方法说明

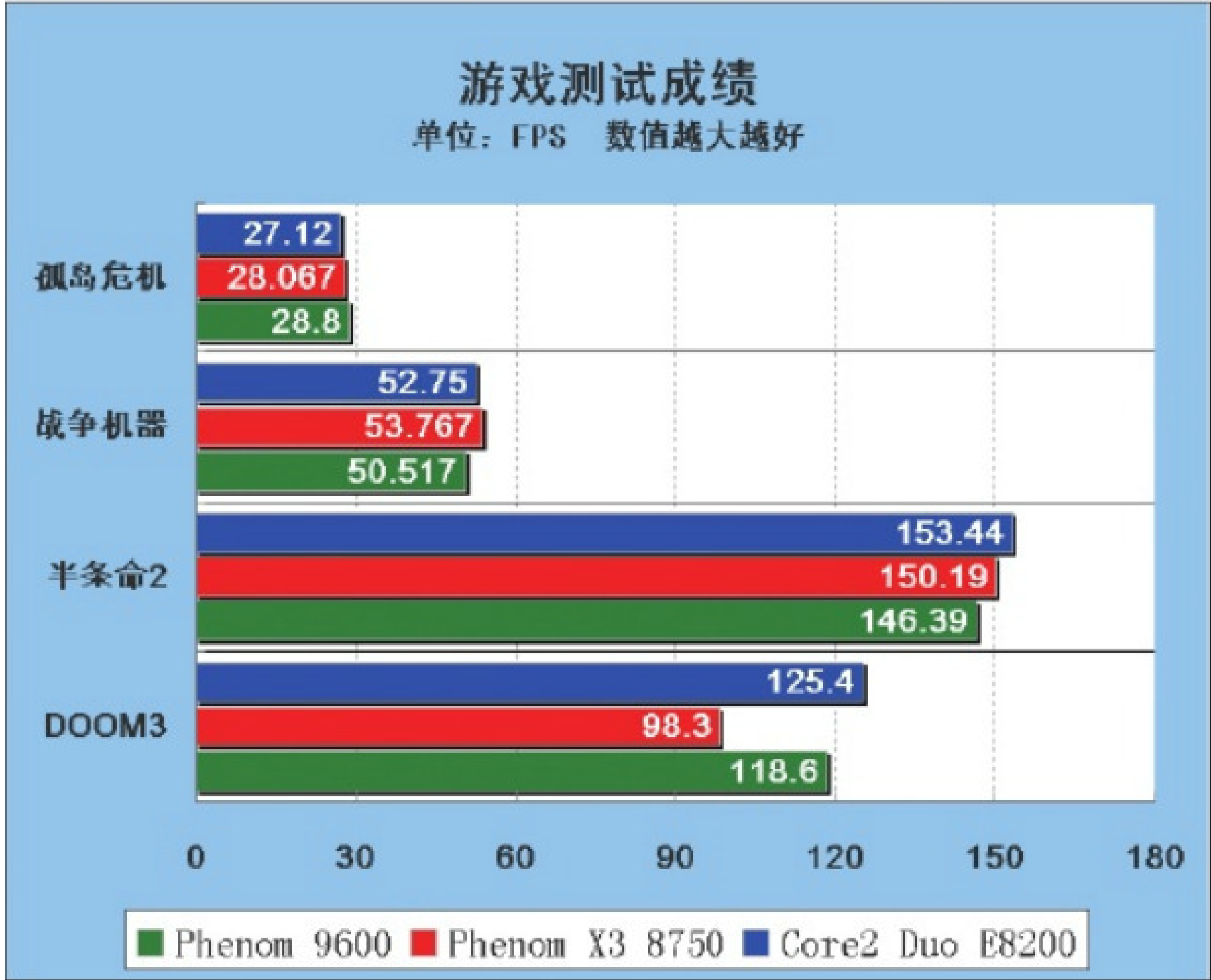
我们的测试平台由华硕M3A32-MVP DELUXE主板（AMD 790FX芯片组）、ATI RADEON HD3650显卡、2条宇瞻黑豹二代DDR2 800 2GB内存、迈拓MAXLine Ⅲ 250GB硬盘和额定功率450W的长城BTX-500SD电源组成。由于送测的Phenom X3 8750没有附带散热器，因此我们使用了华硕Chilly Vent Lux散热器。

软件方面，操作系统选择了Windows Vista Ultimate，采用PCMark Vantage测试Phenom X3 8750对系统整体性能的影响，3DMark 05/06测试其在3D性能方面的表现，并单独截取这些项目中与处理器相关的子成绩。游戏测试方面，我们选择了《半条命2》、DOOM3和基于DirectX 10的游戏——《战争机器》《孤岛惊魂》。处理器计算性能测试采用WinRAR、Super π、Wprime、Deep Fritz 10、CINEBENCH和x264 HD Benchmark等来进行。其中Fritz 10是著名的国际象棋软件，曾于“人机大战”中战胜国际象棋大师克拉姆尼克。这款软件支持多核心和超线程处理，通过每秒计算的棋路数量来反映处理器的计算能力。

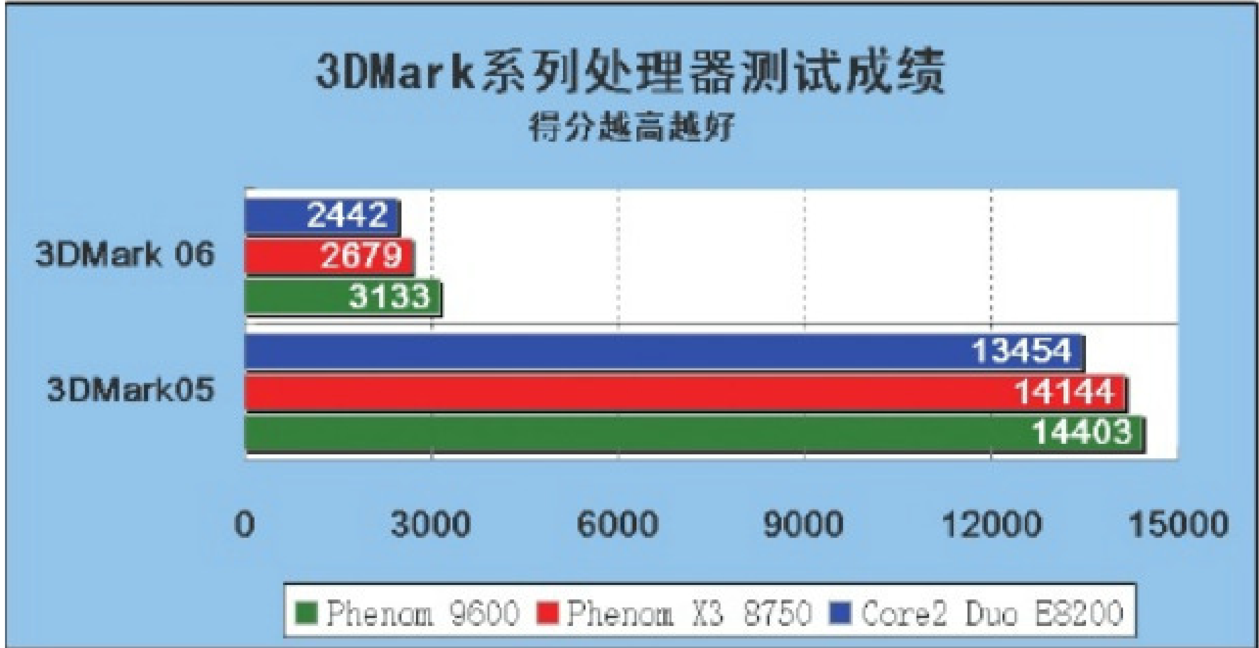
近期本刊评测室收到的读者来信中，除对Phenom X3 8750的性能表现关注之外，对3核心与4核心之间的差距，以及Phenom X3 8750与价格相近Core 2 Duo处理器孰优孰劣也非常关心，因此我们特意在本次测试中加入了一块4核心的Phenom 9600（主频2.3GHz）和

双核心的Core 2 Duo E8200（主频2.66GHz）处理器（采用华硕P5KE主板，P35芯片组）进行对比测试。

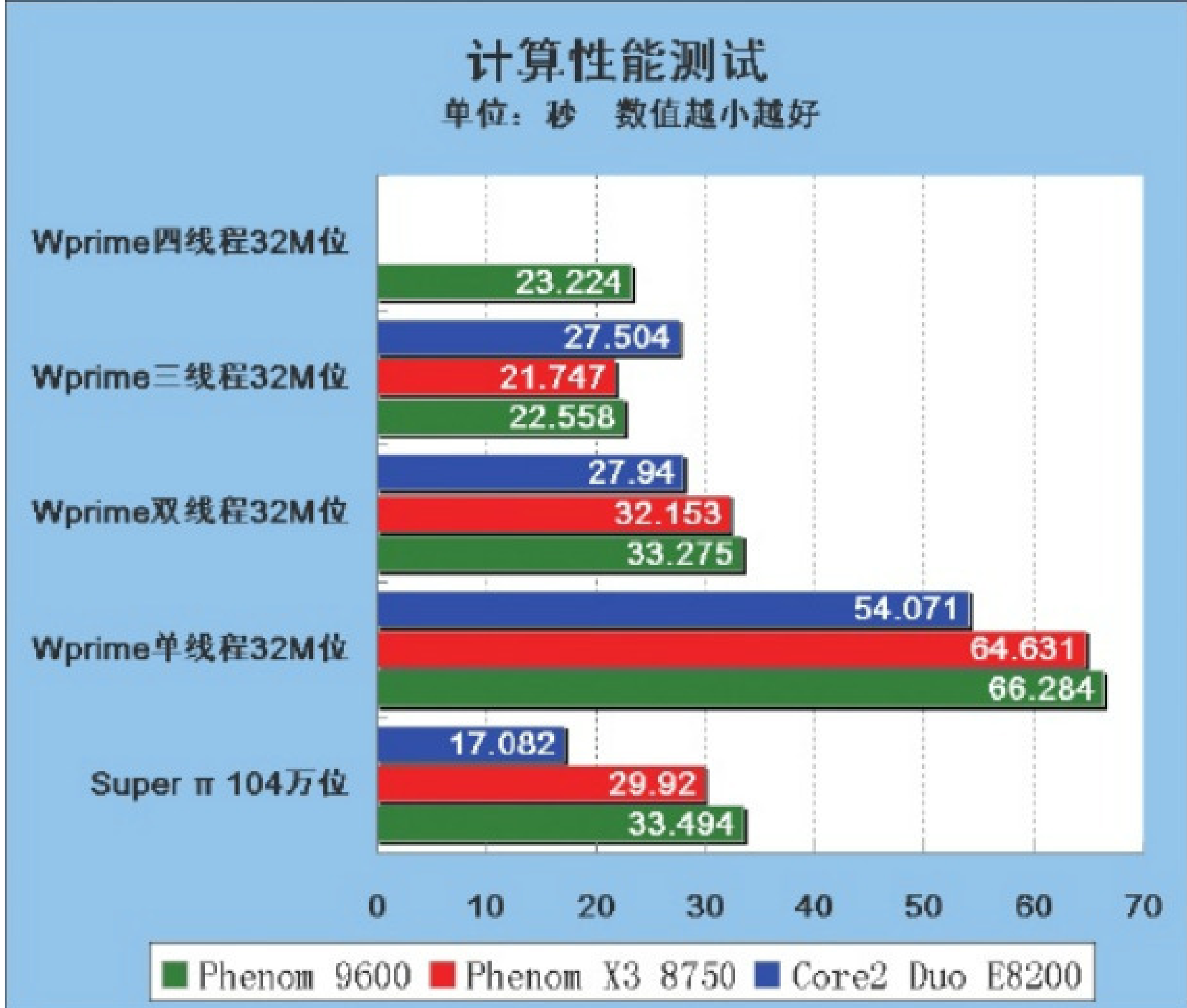
测试成绩分析



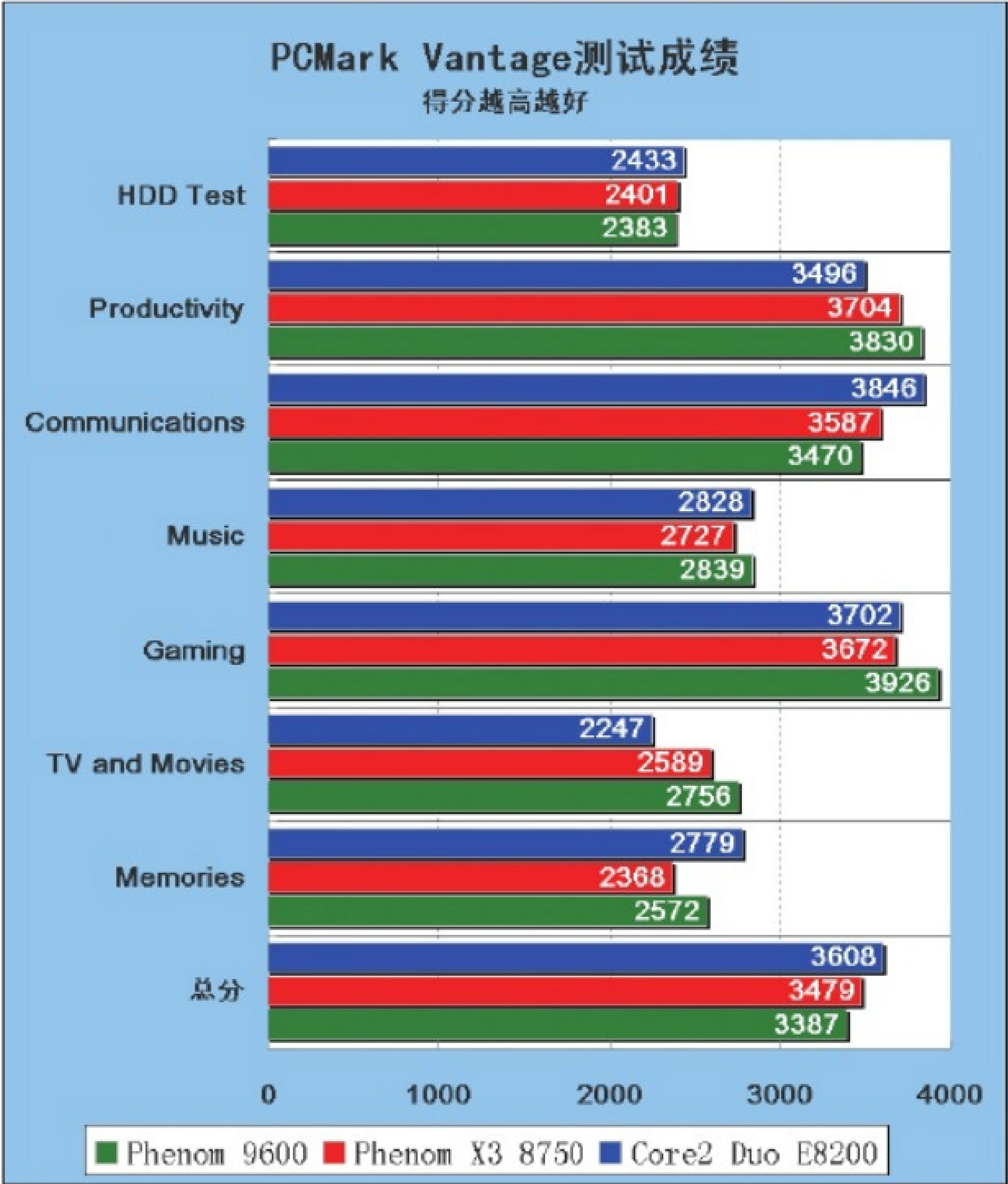
在基于OpenGL和DirectX 9的游戏中，Core2 Duo E8200的性能略好，而在DirectX 10游戏中，则是Phenom X3 8750以极轻微的优势领先。整体来看双方之间的差距非常小，可以认为它们在这方面的性能基本相当



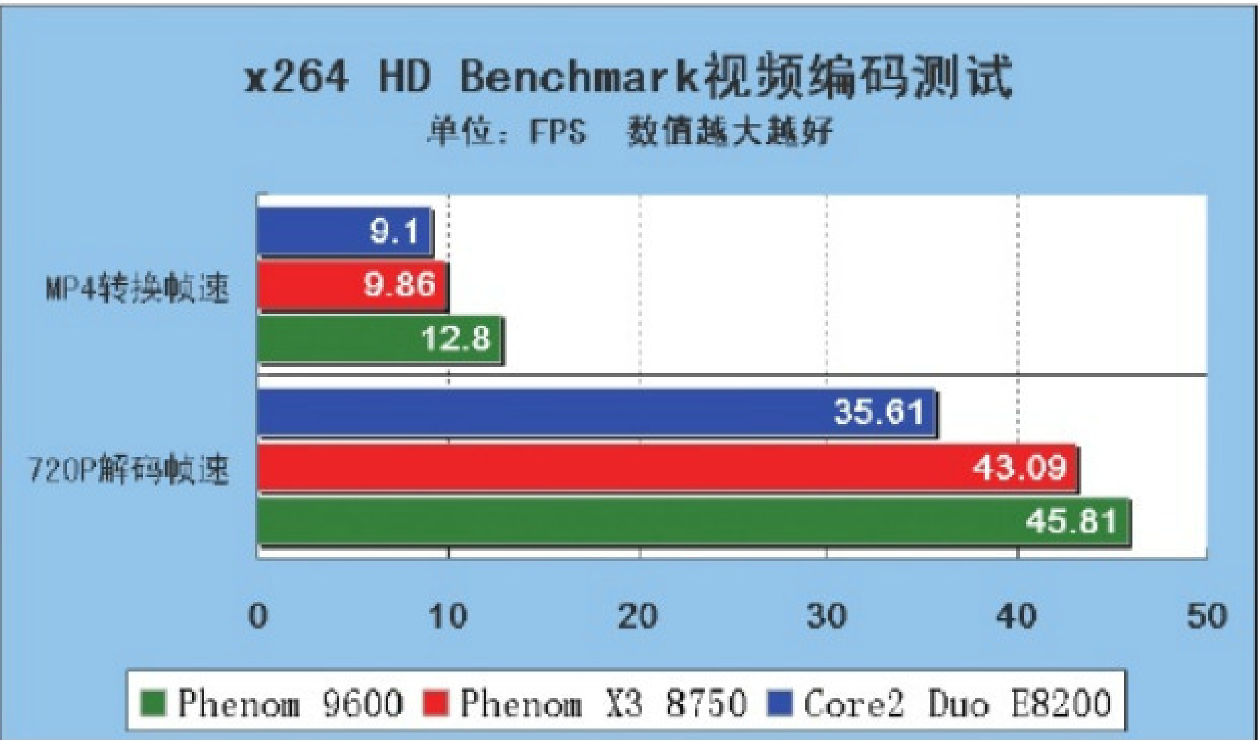
从测试成绩可以看出，3DMark 05/06中的处理器测试项目对多任务和多线程性能比较敏感，三款处理器也按照核心数目的多寡分出了高下，Core2 Duo E8200排名垫底



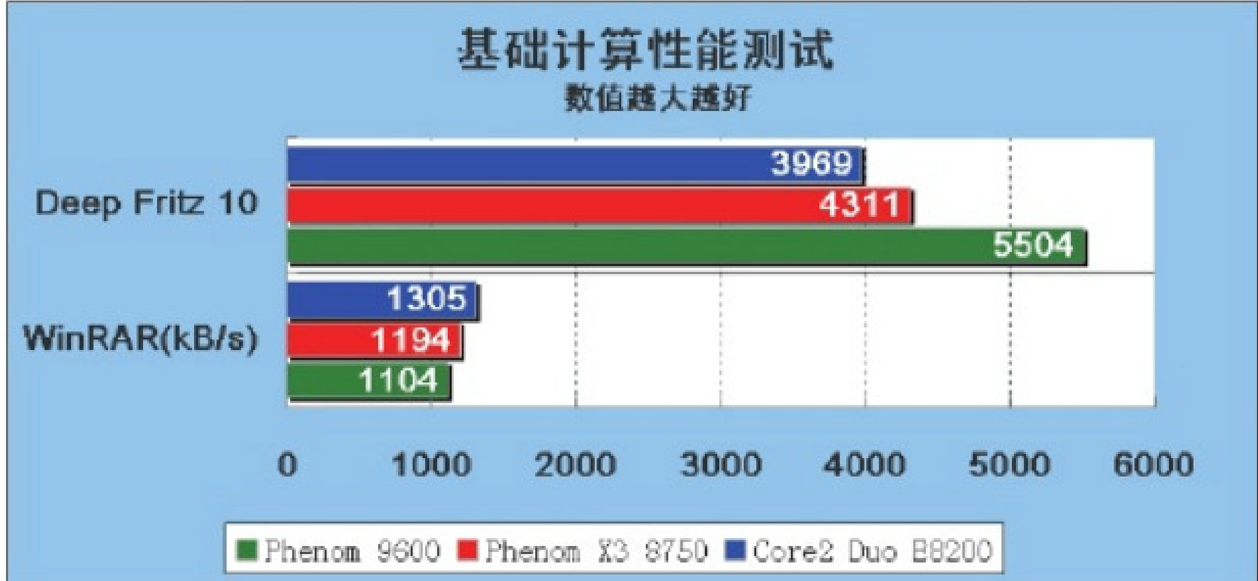
这里的两款游戏都是利用圆周率计算来考察处理器性能，Core2 Duo E8200不出所料在单线程计算的Super π中遥遥领先；而在能够支持多线程计算的Wprime中，则落后于Phenom X3 8750



PCMark Vantage是一款能够体现系统整体性能的测试软件，虽然Phenom X3 8750在多媒体和办公性能方面具有一定优势，但在其他项目上均落后于主频更高的Core2 Duo E8200



x264 HD Benchmark是一款支持多核心处理器的视频编码/解码测试软件，它通过一段自带的分辨率为720P的视频文件进行测试，这里我们可以看到，三核心和四核心处理器在高清视频的编码和解码中优势明显



Deep Fritz 10通过处理器单位时间内计算的棋路数量来评判其性能，这款软件同样支持多线程运算，因此集成核心数量相对较少的Core2 Duo被远远甩开，而在WinRAR的测试中获得了优势

（下转第10页）

玩家首选
——宇瞻黑豹2代DDR2 800内存

■晶合实验室 壹分

厂商： 宇瞻（Apacer）　**上市状态：** 已上市
售价： 290元（2GB）　**附件：** 说明书、质保卡等
咨询电话： 0755-83898020
推荐： 主流装机用户和游戏玩家



宇瞻黑豹二代DDR2 800内存条不仅拥有单条2GB的大容量，而且CL值（延迟）仅为5，与大部分DDR2 667内存相当。内存低延迟代表了更好的性能，但通常频率越高的内存其延迟越大。这款内存自带金黄色的铝质散热片，采用6层PCB设计，金手指处的镀层较厚，给整体电气性能打下了良好的基础。



测试平台采用英特尔酷睿2 E8200处理器和华硕BLITZ Extreme主板（P35+ICH9R芯片组）与Windows Vista Ultimate简体中文版操作系统，通过WinRAR和SiSoftware等软件来测试其性能。这款内存大部分成绩都超过普通的DDR2 800产品，并可在不加电压的情况下轻松超频至DDR2 1000。



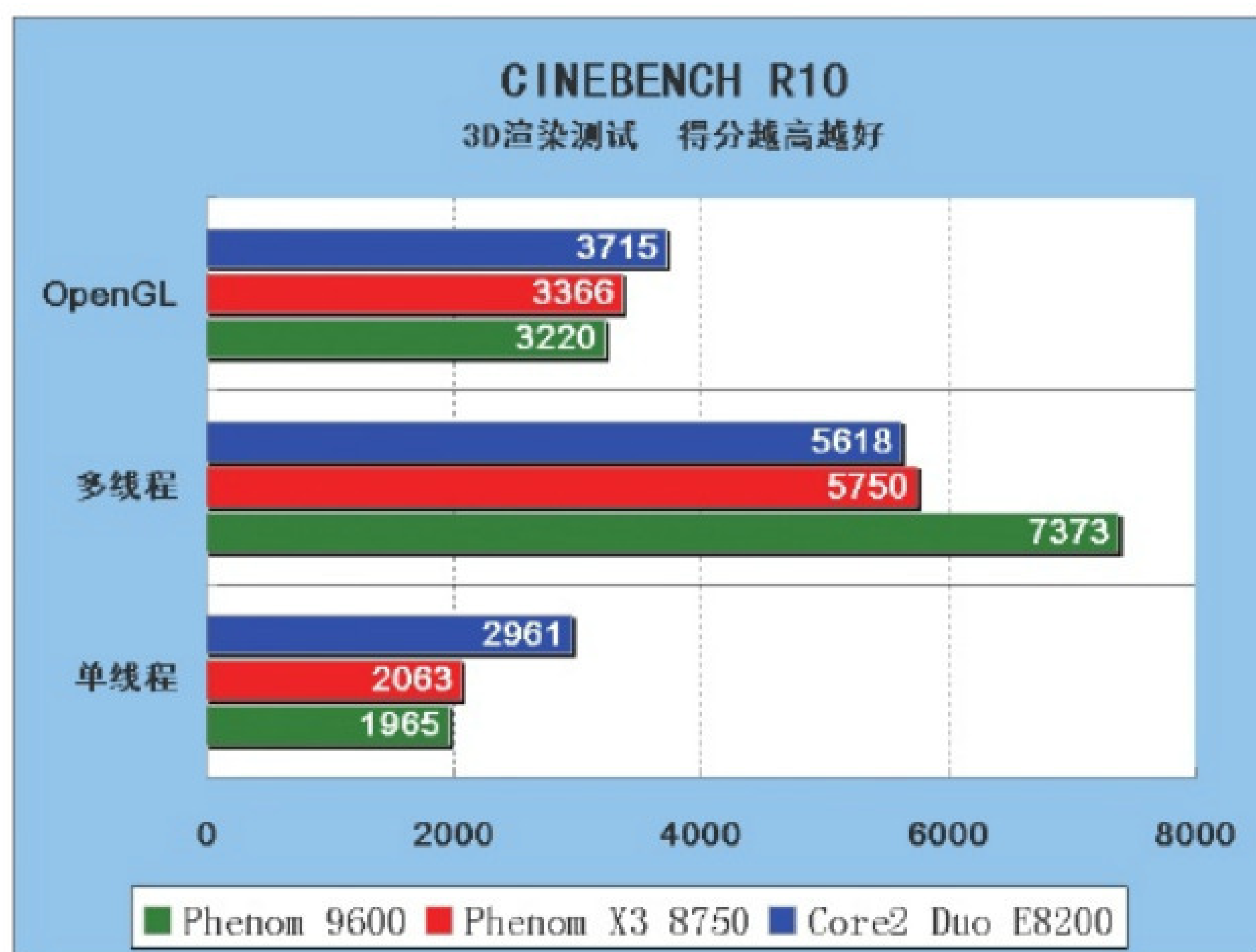


宇瞻黑豹2代DDR2 800内存做工优良，用料扎实，性能表现也令人满意，自带的散热片散热效果较好，让用户不用为炎炎夏日而担心。其超频能力较好，如果适当采取增加电压等手段，相信能够达到更高频率，值得游戏玩家选择。P

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

（上接第9页）从测试过程和结果来看，Phenom X3 8750处理器和Core2 Duo E8200在性能方面各有所长，E8200在传统的单线程计算中保持着明显的优势，多线程任务方面Phenom X3 8750略占优势。在游戏方面二者的表现也是如此，不过它们之间的差距被缩小，部分项目上的差距微乎其微，可以视作旗鼓相当。由于部分测试项目均未对四核心处理器进行优化，所以在这些项目中Phenom 9600的成绩反而会落后于另外两款产品。

综合来看，Phenom X3 8750的性能表现令人满意，由于目前的大部分专业工程软件均支持多线程计算，同时对并行多任务处理的要求也较高，因此这款产品非常适合从事图形渲染、多媒体处理等工作的用户，对于经常需要转换视频文件格式和分辨率的用户而言，它也是很好的选择。在游戏娱乐方面，Phenom X3 8750对基于DirectX 10的游戏支持较好，在对DirectX 9游戏的支持上也并不逊色，考虑到近期发布的新游戏几乎都是基于DirectX 10开发，未来的游戏中多线程计算的应用将更普遍，Phenom X3 8750对于大部分用户而言都是一个不错的选择。



CINEBENCH R10是一款利用3D建模和渲染来考核处理器行能的软件，其引擎也广泛被用于电影和动画片特效的制作，此项测试再次体现出Core2 Duo E8200和Phenom系列处理器各自的优势，在多线程测试中Phenom系列胜出，而在单线程和OpenGL中则是E8200占优





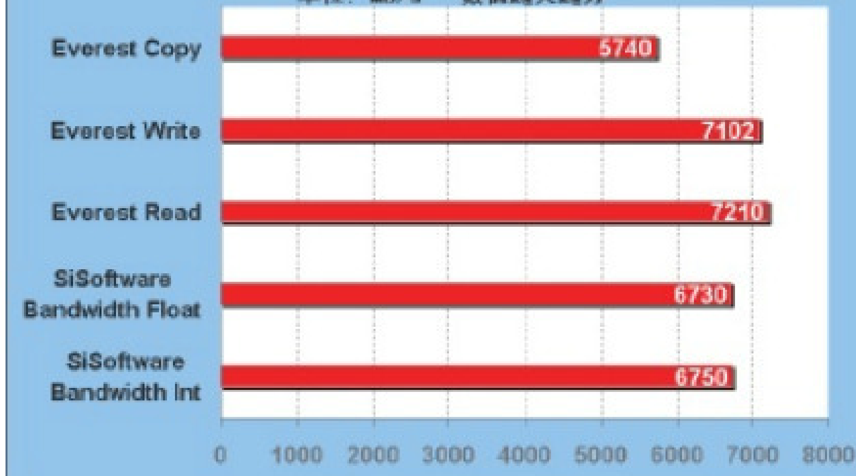
Phenom X3 8750在测试中表现出了良好的性能，对于用户而言，如果看重现有软件的执行效果，那么Phenom X3处理器的吸引力将大大减小；但将来用户面对多线程计算的机会肯定越来越多，显然在Phenom X3系列处理器上投资是一个可行的方案。P

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

极速冲击——威刚Memory Expert DDR3 1333内存

■晶合实验室 壹分

厂商：威刚（A-DATA）
售价：890元（1GB）
咨询电话：800-820-0522
上市状态：即将上市
附件：样品不详
推荐：追求性能的高端用户和超频玩家



威刚Memory Expert DDR3 1333内存采用镁光（Micron）著名的D9GTR颗粒，采用6层PCB制造，单面8颗设计，单条容量1GB。这款产品的做工非常好，电路板上的元件布局工整，用料十足，自带的红色散热片在测试中表现也很不错。镁光D9GTR颗粒是其D9超频系列颗粒的最新一代，能在相对较低的电压下达到更高的极限频率，同时还能保证较低的时序参数。这款颗粒被许多厂商用于制造DDR3 1600内存，个别产品甚至能达到2000MHz，由此可见这款威刚内存在超频方面应该有一定潜力。从测试成绩来看，这款产品的性能明显高于1066MHz的产品，在不加电压的情况下可轻松超频至DDR3 1600，延迟值则保持在7，超频能力相当突出。





这两款内存的共同特点是做工优良、用料扎实，性能表现出色并拥有较好的超频能力。综合考虑两款产品的表现，我们认为宇瞻黑豹二代DDR2 800内存适合主流装机用户和游戏玩家，威刚Memory Expert DDR3 1333内存则适合高端用户和超频玩家。



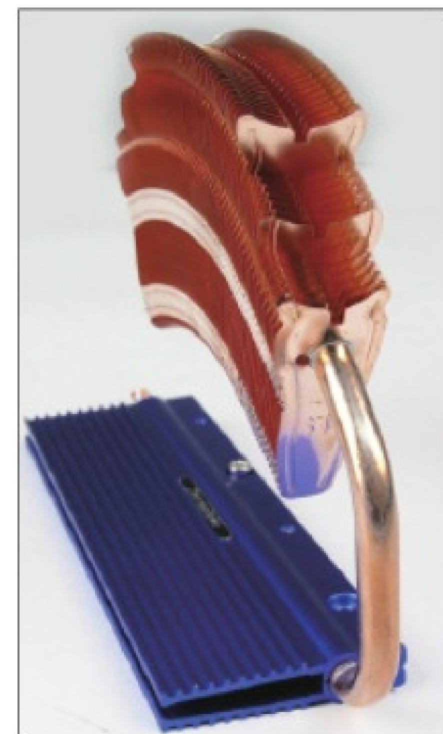
炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

清凉一夏——Tt V1R内存散热器

■晶合实验室 壹分

厂商：耀越宏展（Thermaltake）
上市状态：即将上市
售价：238元
附件：说明书、导热垫片、硅脂、内六角螺丝扳手
咨询电话：010-82883159
推荐：高端用户和超频玩家

V1R是一款利用热管散热的产品，材质上采用铜、铝结合，竖置安装。散热器由3个部分组成——铝质散热片直接安装在内存条正反两面，表面凹槽设计可增大散热面积；顶部铜质散热片为扇形结构，鳍片薄而密集；上下两个部分之间由一根U形热管连接，以保证热量传导效率。热管与铝散热片连接部分可以旋转，能够保证充分利用机箱空间。V1R的安装方法非常简单，在DDR、DDR2、DDR3内存上都能快速安装好。我们使用本期新品中的威刚DDR3 1333内存来测试这款散热器的效果，在默认频率下加装散热器后可以有效降低4～5℃，效果明显。



热管连接部分可以旋转



Tt V1R散热器设计合理、效果明显，特殊的结构设计使其可适用于大部分机箱，值得高端用户和超频玩家考虑。需要说明的是，安装时不要忘记拆下内存条原有的散热片，并在热管与铝质散热片的接合处涂抹散热硅脂，否则散热效果会大打折扣。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★



让摄影更轻松
——尼康D60数码单反相机

■晶合实验室 壹分

厂商：尼康（Nikon）　　上市状态：已上市
售价：4000元（机身）　　附件：背带、说明书、软件光盘、充电器等
咨询电话：400-820-1665　　推荐：中高端摄影爱好者

D60是尼康继D40/D40X之后的新一代入门级数码单反相机，其整体设计脱胎于D40系列，在保留了绝大部分设计的前提下，更换了新的感光元件和EXPEED图像处理引擎，并强化了除尘系统。此外，D60从参数上看与D40X并无明显区别，有效像素仍为1000万，因此也一度被认为是D40X的小幅度改进版。

送测样机并非D60与AF-S DX Nikkor 18～55mm f3.5～5.6G ED II镜头的标准套装，而是搭配了最新推出的带有超声波马达和VR光学防抖功能的AF-S DX Nikkor 16～85mm f3.5～5.6G ED VR镜头。经过试用和评测之后，我们认为D60在设计上比D40X更成熟，功能也更完善。不过液晶屏尺寸较小（2.5英寸）、自动对焦点太少（3个）、没有景深预览和包围曝光功能等不足依然存在，减少了它对专业用户的吸引力。



AF-S DX Nikkor 16～85mm f3.5～5.6G ED VR镜头

变化之一：加入“动态D-Lighting”功能

D60与D40体积大小完全一样，正面除了产品标识的变化外很难看出其他区别。机身背面也保留了原有的设计，因此熟悉D40/D40X的用户能够很快上手。整体而言，其机身握持感和操控都保持了D40/D40X的特点，比较适合刚刚开始接触数码单反相机的用户使用。与操控相关的唯一变化是，快门后方的“INFO”键变为“动态D-Lighting”按键。



快门后的“动态D-Lighting”按键

虽然尼康较早的产品中也有支持“D-Lighting”的型号，但“D-Lighting”功能只能在用户拍摄后手动指定照片文件处理，操作起来并不方便。“动态D-Lighting”功能则可在拍摄时自动发挥作用。在尼康的数码单反相机中，只有D3/D300曾拥有，D60是第三款拥有此功能的产品。熟悉尼康数码相机的用户，对此功能应该有一定了解。“动态D-Lighting”的主要功能是保留画面中高光区域的细节，同时提升阴影区域的亮度，适用于拍摄高对比度场景。



“动态D-Lighting”样张对比

经实际测试，“动态D-Lighting”确实可在大多数时候避免出现高光过曝或暗部欠曝的问题，在高光比环境能够获得良好效果。不过需要注意的是，在开启此功能后，照片的存储时间会有不同程度的增加，并会牺牲照片的灰阶过渡，在光比适中的场合反而会导致画面效果平淡。

变化之二：“超炫动画短片”功能

“超炫动画短片”功能是D60“润饰”菜单中的新功能，可以将存储卡上现成的照片合并成AVI格式的动画短



“超炫动画短片”功能

片。此功能对源文件的分辨率和大小没有限制，可生成最高分辨率为640×480的短片，并可设定帧速为3fps、6fps、10fps和15fps。由于D60的最高连拍速度为3fps，因此当短片帧速设置为3fps时播放速度正常，设置为6fps或更高时，则会形成高速快进的特殊效果。D60生成的短片播放效果类似早期的木偶或黏土动画片，是个非常有趣又实用的功能。

变化之三：机内RAW/NEF文件润饰功能

对于入门级用户而言，照片的后期处理往往是令人头疼的事情。D60新增了机内RAW/NEF文件润饰功能，其支持的润饰项目类似Nikon Capture NX图像处理软件，包括画幅裁剪、画质、白平衡、曝光补偿等多项调节，并且具备调节预览和RAW/NEF→JPEG格式转换功能，使用起来非常方便。值得一提的是在"最优化影像"功能中，用户可对照片锐度、色调、色彩模式、饱和度、色相等进行微调。使用得当的话，基本可以摆脱后期处理的烦恼。



机内RAW/NEF文件润饰功能

变化之四：色彩更加艳丽

相比D40系列，D60在色彩表现方面更艳丽，整体饱和度较高，即使将色彩模式设置为"柔和"也能明显感受到。除此之外，色彩风格也有轻微变化。D60的色彩表现比D40系列更通透明亮，这一点对红色的还原尤其明显。D40系列的红色较凝实，往往给人略偏暗的感觉，而D60的则要生动、明快一些。整体来看，这样的色彩风格趋向于家用化，使机内直接出片的效果更好，也有助于减少用户后期调色处理的麻烦。不过尼康特有的色调偏红现象仍然存在，在对肤色的还原方面仍显厚重。


色彩样张，色彩明快艳丽，锐度表现良好

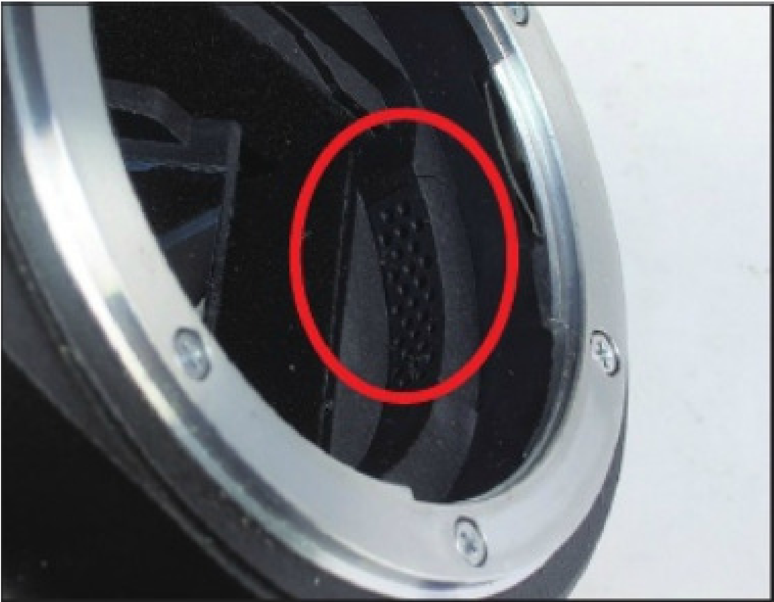
改进之一：高感光度降噪

其实D40系列在高感光度降噪方面的表现已基本令人满意，在D60上这个优势又得到进一步加强。ISO 100～400几乎没有明显的噪点产生，色彩表现和画面细节都保持得非常好，可以说在这个感光度范围内，用户完全不用考虑画质损失的问题。当感光度提升到ISO 800时，开始产生噪点，不过对画面细节影响不大，仍能使人感到满意；提升至ISO Hi1（相当于ISO 1600）时噪点明显增多，细节损失明显，只适用于临时记录用途。

改进之二：气流防尘系统

感光元件除尘系统已有成为数码单反相机标准配备的趋势，即使是入门级产品也不例外。D60引入了新的"气流防尘系统"，其中包括传统的通过感光元件振动除尘（anti-dust system）和新的"气流除尘"（airflow system）。到目前为止，传统的振动除尘效果都不令人满意，它们无法有效解决一些吸附在感光元件表面的顽固灰尘。D60的气流除尘系统是利用反光镜盒底部的导管带动气流，在感光元件振动的同时对其表面进行吹拂。

实际测试中这套新的除尘系统表现较好，只需2～3次除尘即可清理大部分灰尘，反复多次使用可将部分顽固的灰尘清扫掉。虽然还不能做到一扫而光，但比现有的大部分除尘系统表现都要好，令人满意。


反光镜盒底部的导管

尼康D60参数一览	
感光元件	尼康DX格式CCD（23.6mm×15.8mm）
焦距转换系数	1.5×
有效像素	1020万
最大分辨率	3872×2592
感光度	自动/ISO 100～1600
取景器放大倍率	0.8×
视野覆盖率	95%
液晶屏	2.5英寸23万像素TFT
快门	30s～1/4000s电子控制平面快门
测光模式	420分区TTL测光（3D/中央重点/点测光）
曝光模式	手动（M)/光圈优先(Av)/快门优先(Tv)/程序曝光（P）/多种场景模式
对焦系统	3点AF（单次自动/连续自动/手动对焦）
连拍速度	3fps
最大连拍数	100张（JPEG）/6张（RAW）
闪光同步速度	1/200s（最高）
色彩模式	sRGB/AdobeRGB
感光元件除尘	空气流动型除尘技术
液晶屏实时取景	不具备
机身防抖系统	无
文件格式	JPEG/RAW（NEF）/RAW+JPEG
存储介质	SD/SDHC
电池	1050mAh（EL-9锂电池）
体积	126mm×94mm×64mm
重量	机身约471g（实测含电池）



与D40系列相比，尼康D60的内在变化和提升都较大，相比同级别产品，其成像质量较好，色彩明快艳丽，高感光度尤其出色；功能设置上非常人性化，操作界面简单明了，短片合成和机内润饰功能对于家庭用户而言实用又有趣味，是一款非常适合中高端摄影爱好者的轻量化产品。



炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



掌中珠光
——摩托罗拉U9手机

■晶合实验室 壹分

厂商：摩托罗拉（Motorola）	上市状态：已上市
售价：2080元	咨询电话：800-810-5050
附件：样机不详	推荐：追求时尚的年轻用户

自PEBL U6之后，摩托罗拉的"石头"机一直没有新款推出，令许多喜爱小巧翻盖手机的用户颇为失望，直到最新的U9面市。送测样机为玫瑰红色（还有黑色的款式），比较适合女性用户。

从外观上看，U9与U6的造型非常相似，同样采用"鹅卵石"设计，摄像头与摩托罗拉标志的布局也如出一辙。不同之处在于U9采用了非常漂亮的抛光上盖，光滑的表面镀层具有类似珍珠的表面质感，让人爱不释手。这种特殊的表面同时也将外屏巧妙地隐藏起来，平时难以察觉，却又常常在不经意间闪亮，令人着迷。不过这种抛光设计依旧难免"指纹采集器"的尴尬，需要用户时常擦拭。实际上在U6最终定型之前，也曾有过类似的设计方案。另外这款产品的侧面和底部外壳保留了与U6相同的类肤质涂层，入手触感细腻，长时间通话时也不会因为手掌出汗而打滑。

摩托罗拉U9参数一览	
网络类型	GSM/GPRS/EDGE
网络频率	GSM 850/900/1800/1900MHz
可选颜色	红/黑
操作系统	Linux
JAVA扩展	JAVA MIDP 2.0
内屏	2英寸240×320像素26万色TFT
外屏	1.5英寸128×160像素65536色OLED
处理器	500MHz
内存容量	34MB
存储卡扩展	microSD（最大4GB）
摄像头	200万像素CMOS
变焦模式	8×数码变焦
视频播放	H.263/3gp/MPEG-4
音频播放	MP3/AAC/AAC+/WMA
无线网络	WAP
蓝牙	蓝牙2.0（支持蓝牙立体声耳机）
数据线接口	miniUSB 2.0
通话时间	160～210分钟
待机时间	170～260小时
体积	90mm×48.6mm×16.4mm
重量	约87.5g（含电池）

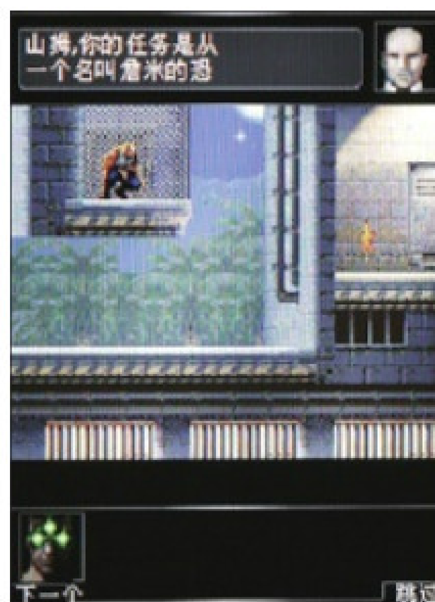

黑色款也很漂亮，适合男性用户


背部采用类肤质涂层

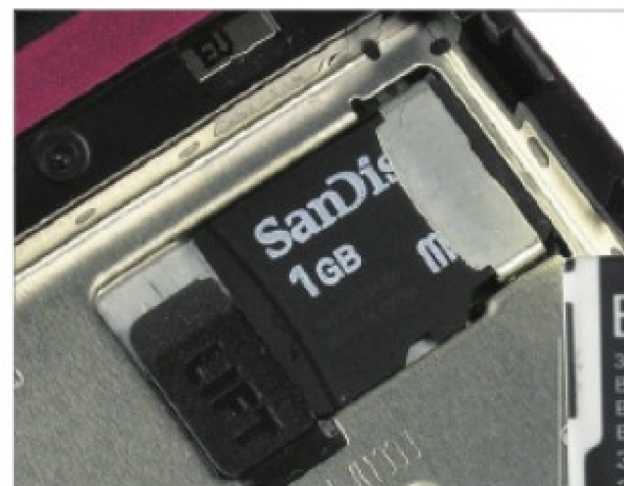
除了外观的变化，U9的翻盖设计也与U6不同。舍弃了复杂的双铰链与磁铁开关相结合的半自动翻盖设计，改为传统的开合方式，虽说少了一个炫耀的特点，但简单的结构往往更加可靠。这款产品采用一体成型的薄膜式键盘，按键面积较大，软硬适中；按键清脆利落，手感较好。键盘表面有细密的弧形纹路，可以避免打滑，不过清理起来也较麻烦。


薄膜式键盘，手感较好

音量调节和特殊功能键位于机身左侧，语音命令快捷键则位于机身右侧。音量调节键在翻盖闭合时用于激活外屏显示。扬声器位于机身背面，开口方式与E8类似，音量充沛，音质也较好。内置的音乐播放器与E8类似，提供了包括古典、乡村、舞曲、拉丁、流行、摇滚、高音强化和音质加强等在内的多种EQ音效，其中立体声增强功能和7级低音增益能有效改善播放效果。



内置手机版《合金装备》等游戏



可支持最高4GB的microSD扩展



740mAh锂电池，待机时间令人满意



U9的操作系统采用与V8相同的Linux平台，操作界面保持了摩托罗拉的一贯风格，易于上手，不过相应的Linux软件较少。整体而言，这是一款外型出众的产品，独特的珠宝质感表面对于女性用户而言是再适合不过了，待机时间也能满足日常要求，值得推荐。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



千年末了的斗争

——70后、80后、90后的游戏价值观冲突背后

■本刊记者 冰河

游戏，这是属于智慧生物所特有的行为。根据动物学家的观测，只有进化到一定阶段之后，动物才会出现这种不以谋取生存物质资料，而单纯以取乐为目的行为。对于人类来说，游戏是与生俱来的自发行为，也是化解漫长人生中无聊时间的有效方法。几个月大的婴儿就已经开始会玩妈妈的毛线团，白发苍苍的老者则会在棋盘或者麻将桌边如孩童般吵得不可开交。重要的是，很多时候，老人和孩子同样会出现在一起游戏的行列中，呼啦圈、放风筝、打乒乓球……在同样的游戏里，他们收获着同样的快乐。

只是，当游戏进入高科技领域之后，这种“黄发垂髫并怡然自乐”的情景，似乎就越来越鲜见。我们看到的是青少年旁若无人地玩着跳舞（实际上是拍键盘）游戏，中年人则更偏好于《战神》《星际争霸》《虚拟人生》这种更需要斗智斗力的作品，老年人不沾电脑则已，一沾上就会在联众上打拖拉机，或者在“连连看”“宝石拼图”上消耗一天的时间。虽然依旧是同样坐在电脑前，但是他们已经没有了共同的语言和快乐，甚至多数时间，很少有快乐可言。

有人说电子游戏的出现是社会的进步，让人类的想象力和娱乐境界有了更深远的扩展。这句话事实上只有一部分是正确的，电子游戏的出现只是科技的进步，但社会的进步还是在于文化和制度面对科技进步的自我完善。这就如同火药出现之后，制作烟花爆竹取乐可以说是社会进步，但用来制作杀人的武器则未必能担当这种赞誉。说到底，还是人对科技的利用和认识态度问题。

于是，如今我们就正面临着这样的问题，电子游戏是什么？它是过去传统意义上的游戏么？其实这个问题并不重要，重要的是在这个游戏中，我们是如何真实地面对自己。电子游戏，特别是虚拟社会化的网络游戏中，每个认真游戏的人的行为，实际上是我们内心潜在欲望的投射，我们以一种游戏的心态去面对潜意识中真实的自我的时候，也许会更轻松，也许会更沉重，当然，也更真实。于是，我们才能更明确地看到，同样面对虚拟化娱乐的诱惑，不同年龄层次的用户在意识和生活态度走向上的分裂。很大程度上，正是这种分裂，才造成了如今网络游戏流行下种种难以言说的恶劣现象。舆论往往将其归咎于“电子海洛因”，却刻意忽视了一代又一代游戏者背后文化和社会环境的不断变迁，以及由此而来的代际价值观分裂和文化冲撞。这种冲撞并不仅仅发生于电子游戏领域，仅仅是在电子游戏的诱发下显得特别的突出。但也正因为如此，即使电子游戏这个诱因消失，也并不代表这种代际文化冲撞就此消失，它只是没有表现得那么激烈而已。终有一日，它还会以各种不同的形式，在某个偶然因素的影响下，必然爆发出来。

未来是你们的，也是我们的，但是归根结底是你们的。

——毛泽东主席

未来是我们的，也是你们的，但归根结底我们是不会给你们的。

——互联网流行签名

未来属于谁？这不用说。未来总是属于下一代，前人所作所为只不过为了能让后人在前人的基础上，向着更高的领域迈进。

只不过……假若后人不在乎，或者根本不承认前人的基础呢？前人与后人无法达成共识，这是个看上去暂时却又是永久的问题，因为当后人变成前人的时候，他们必然会遵循着同样的原则面对后人。现在的前人与后人将不再有这种冲突，但现在的后人和未来的后人却会重复同样的问题。与其周而复始地在其中循环，不如早日正视并研究这个问题，只有这样，我们才能逐渐弥合在商业化社会中日益显著的代际文化冲突，而不是在“消灭电子海洛因”的喧嚣和“戒除网瘾”的泪水中，分道扬镳，越走越远。

1.难解的父与子

2008年5月末，正在全中国人民为了支援四川地震灾区而同心协力的时候，一条这样的新闻出现在网络上，“少年为玩网络游戏绑架自己敲诈母亲800元”。如果不是在这个非常时刻，这条新闻原本应该再次引起一波一波的口水，声讨“电子海洛因”对青少年的毒害。只是在更严重更直观的灾害面前，这条新闻被淹没了，并没有得到应有的注意，尽管在不少页面上它被刻意地放在了显著的位置。

让我们先来看看这条新闻的大致内容。这是一条出自“浙江在线”的新闻消息。

是谁绑架了儿子，只要800元赎金？近日，在警方协助下，温州苍南县的金女士见到了绑匪的“首脑”——她失踪十多天的儿子。当时，儿子正在网吧电脑前玩兴正酣，这位母亲瘫倒在地。

十几天前，家住温州苍南县望里镇的金女士，忽然接到学校通知，得知儿子小蒋很久没去上课了。

一天上午，金女士收到一条神秘短信，“你儿子失踪很多天了，他在我们手里，赶紧汇款800元，还清你儿子的欠款，否则他会有生命危险。”

犹豫再三，金女士拿着手机走进了望里派出所。

“奇怪，金女士家的经济条件并不好，谁会盯上这样的绑架对象，为什么赎金只要800元？聪明人都知道，绑架罪是重罪，不可能冒这么大风险，只为获得这么少的利益啊。”办案民警说。

在警方帮助下，金女士假装答应绑匪提出的条件，双方约定第二天在龙港车站见面，警方预先布控。

出现的“绑匪”让人大跌眼镜——一个十四五岁的学生，民警立即控制了这个“绑匪”。

在接头的“绑匪”带领下，金女士和民警一起来到龙港的一家游戏厅。

只见儿子小蒋正坐在游戏机前，全神贯注操纵着游戏中的人物。

金女士气得瘫倒在地。

小蒋面无表情地承认，这起“绑架案”完全是他自导自演的。在这之前，他已经和几个同学在网吧、游戏厅待了十多天，把父母给的零花钱都用完了。

因为还想继续“游戏生涯”，又怕父母责备，小蒋决定“绑架”自己，敲诈母亲……

考虑到他们都是未成年人，民警对这些孩子进行了批评教育，并告诫几个孩子的父母，今后要严加管教。他们没有往常破案后的那种兴奋，大家都为几个孩子的无知感到惋惜。

这是一条很典型的关于“网络游戏毒害未成年人”的新闻，没有具体发生时间，事件主人公的名字也不可考，其中的事件关键线索——网络游戏对青少年的毒害的因果关系也没有得到充分表现。并不是坐在网吧里玩就一定与网络游戏有关，“小蒋”玩的什么网络游戏？他玩了十多天花了多少钱，以至于要自编自演“绑架案”来获得资金？母亲发现真相之后除了“气得瘫倒在地”，又对他进行了怎样的管教？他以后还会来网吧么？这些重要新闻元素都没有看到。以至于可以用“坐网吧，玩游戏，骗父母，被揭穿”这样12个字就可以完全概括这条新闻，而且并不会对前面洋洋洒洒的大段文字有什么实质性损害。所以读者几乎看了新闻开头就知道后面要说什么，因为已经有太多此类套路的新闻报道，以至于让人审美疲劳。一些极端的读者干脆斥之为“假新闻，胡编乱造”。

新闻的言之不详并不一定就代表假新闻，毕竟这条消息涉及到未成年人，因此消除一部分关键新闻要素，也是符合新闻伦理的。但是抛开新闻的真假不谈（实质上此类事件几乎每天在各地都有发生，实在说不上真假），这条新闻的背后却非常典型地体现了网络游戏诱发的两代人代际价值观的分裂与冲突，虽然在文中丝毫没有发掘和表现。

就在这条新闻出现的前后，记者本人也在面临着一个类似的情境。某个朋友的亲属家中正同样经历着网络游戏带来的烦恼。由于对游戏行业报道多年，当网络游戏带来的问题越来越大的时候，朋友想到了我，希望我能帮忙进行一番劝解。

这是很平常的一个北京三口之家，父亲孙先生是饮食行业的资深厨师，母亲秦女士在银行工作，儿子小孙是个普通的中学生。他们有自己的住房和轿车，薪资也足够维系一家人衣食无忧，小孙的学习成绩虽然不能说名列前茅，却也稳定地保持在中游，可以说一个家庭常见的困扰在这里都没有，只有游戏给这个三口之家带来了无穷的烦恼和争吵。按照母亲秦女士的说法，问题是这样的。

“这父子两个，就压根不能在一个桌上吃饭，坐一起就吵。从前是因为争晚上谁用电脑。一年前家里新买了一台电脑，重新申请了更好的宽带，原本以为这下问题就解决了。没想到反而更厉害了。总是相互说你的游戏不好，没素质之类的。现在干脆回家之后老子和儿子一个在客厅一个在小卧室，各玩的各的，吃饭也是谁也不理谁，节假日也不一起出去玩玩。弄得这个家成三国演义了，一点家的气氛都没有。”

这实在是一个有些新鲜的事例，既然父子都喜欢玩游戏，那么总应该有一些共同语言。怎么反到弄得水火不容呢？于是记者先采访了父亲孙先生，询问他的游戏理念。

“我对电脑游戏没偏见，这东西就和做菜放盐一样，有个限度就可以，放多了什么菜都没法吃了。所以从小我就不限制我儿子玩游戏。我自己也爱玩，从前有小霸王游戏机的时候我就开始玩，《超级玛丽》《魂斗罗》之类的都特喜欢，那会我学徒还没出师呢，除了学做菜还要忙厨房里的各种杂务，给师父打下手，有会时间玩一下觉得真


瓯海新闻网

少年为玩网游“绑架自己”敲诈母亲 开价800元

少年自编自导“绑架案”欺骗父母新闻原出处

是什么烦心事都忘了。后来电脑出来了，我在商场里看见人玩《仙剑奇侠传》，我就站在那里看人玩了一下午，整整5个小时没走一步，回家之后我就拿自己的积蓄买了台电脑，又找人帮忙装上游戏自己玩。我觉着这游戏好，特别能表现我们中国人自己的文化，和我小时候看的小人书差不多，把最打动中国人的那种悲欢离合体现得特别充分。后来‘仙剑’和‘轩辕剑’什么的我就都玩下来了，都特别喜欢。不过我也不拒绝外国文化，有个游戏叫‘英雄无敌’，我玩了一下感觉和我小时候捏泥人打仗特别像，还有故事情节，探险的感觉特别强，我也特别喜欢，现在还能一个人玩一下午。当然玩归玩，正事不能耽误，我工作结婚成家生孩子都没耽误，也不反对孩子玩游戏，条件是他成绩不能低于我的要求，这一点他一直做得不错。”


据说这款小孙常玩的游戏“很容易教坏青少年”

孙先生的回答充分体现了他是一个非常成熟的游戏玩家，特别是用“做菜放盐”来比喻游戏不能过度非常精确，也充分体现了他的职业特点。不过既然孩子玩游戏是他允许的，为什么又和孩子有那么强烈的冲突呢？

“我主要是瞧不上他玩的那些游戏，都什么玩意啊！你看看那个跳舞的游戏，一点情节和技术没有，就是敲键盘，那是跳舞么？那是毁键盘。一年换了两个键盘。而且游戏里面都什么打扮！穿得花里胡哨的，没个正形。说话别人也看不懂，我说那是中国字么？简体不像简体，繁体不像繁体，难道说日本话？这哪里有一点中国文化了？还有那个赛车游戏，本来赛车挺好的，看谁技术好跑得快就行，你看看他们都怎么跑？花钱买一堆胶水炸弹什么的对着扔，一点公平竞争的气氛都没有。我跑多快不要紧，重要的是先坑你。这小小年纪就净学这种歪门邪道，以后大了怎么办？你和别人争高级厨师也往人家锅里撒把盐？那你就是高级了？菜做得不行就什么也不是。我劝他玩点有意义的游戏，这种游戏玩多了损智商，损品德，他就和我急。好歹我是他老子，他玩游戏的钱还都是我给的呢……”

说到了问题的根源上孙先生有些激动，虽然担心的的确有道理，不过拿出“老子说话儿子就必须要听”的姿态，显然就有些强词夺理的样子了。小孙在边上几次欲言又止，最后干脆转身进了自己的房间，“砰”的一声摔上了门。

“你看看！这什么态度？！这是来谈问题的么？”老孙差一点跳起来踢门，记者连忙劝住，让他平静一下，等记者和小孙交流一下再说。

对于父亲的指责，小孙显然非常不服气。一开口就是“他懂什么？他玩的是单机游戏，我玩的是网络游戏，根本不可比，总拿他的游戏来和我说三道四，老顽固！”

“哦？那你玩的是什么网络游戏呢？”记者很想看看小孙玩的游戏是不是真有老孙说的那么差劲。

“《劲舞团》和《跑跑卡丁车》，还有《泡泡堂》什么的。我学习很忙，其实玩游戏的时间并不多，可我就玩一


相对游戏中的“教坏”，现实生活中的此类场景无疑更有诱惑力，也更加无法防范

会老爹就过来横挑鼻子竖挑眼，他倒是不反对我玩，可他就说我玩的游戏净教人学坏。这不是不讲理么？”说起父亲的指责小孙依旧愤愤然。不过老孙的不讲理之处又在哪里呢？

“我承认，《劲舞团》里是有不少乌七八糟的东西，用的字也是传说中的火星文。可这能说明什么问题？我读这么多年书，至少知道什么是好什么是不好。我不和人对骂，不泡妞，就是上去玩玩，挑点自己喜欢的服饰，把游戏形象弄得时尚一点，这又不犯法。火星文只要我们自己能看得懂就可以，又不用它去考试。真考试的时候谁用这个谁被扣分，有谁傻到那个地步么？文字的功能是沟通，只要不妨碍沟通怎么说都可以。我要是在游戏里和同学用英语说话，他是不是应该给我发奖金了？再说如果要较真，又不是游戏里才有这些乱七八糟的，电视上报纸上杂志上不也净是这样的内容。走大街上还经常看到穿丁字裤走光的呢，广告灯箱上一个巨大的三点式美女，他能把人灯箱砸了去？我买《大众软件》的时候边上就是《男人装》杂志，我也翻翻，他管得过来么？我知道什么该碰什么不该碰。再说跑跑，他不懂还瞎指责，别人撞喷泉上是游戏里的设计，吃了箱子有可能是宝贝也有可能是陷阱，还有相互别车也很正常啊，赛车都这么挤，你看舒马赫不也一样么，游戏里挤一下又不会死人，就是图个开心，那么认真干什么。要说这个我还说他玩RPG的时候总是进人家房子乱翻，那不是作贼是什么？那也不是说他本人就真的有作贼的倾向。自己玩游戏怎么都可以，看我玩看不懂就瞎指挥。我玩的好歹是正版，他从前还玩盗版呢，有什么资格说我？你说我能不烦他么？”

小孙的烦恼倒也不是没有道理，单机游戏和网络游戏的娱乐性是不同的。父子两代都痴迷于自己喜欢的游戏类型，却不愿意了解对方的游戏精髓，这不是游戏的问题，这是沟通的问题。于是记者尝试劝父子坐到一起再沟通一下，但小孙死活不肯出去，说要先消消气。记者只得先出去和老孙交流。

“小孙现在多大年纪了？您认为他现在能分辨什么是好什么是坏么？”小孙的是非观无疑是老孙的关心重点，记者直接从这里入手。

“他今年虚岁16了，马上都要有身份证了，可他毕竟还是个孩子，每天看游戏里面扯那些乱七八糟的，总有不良影响，我就不明白国家怎么会让这样的游戏在市场上卖。”说到网络游戏老孙的情绪又激动起来，开始跑题。

“您冷静一下，先问一句如果没有那个游戏，小孙是不是就接触不到那些乱七八糟的内容了呢？”

“那倒不是，这些东西现在哪里都有，晚上电视购物不也一样有乱七八糟的内容，防不胜防啊。所以我才尽量避免让他接触到这些，他这个年纪正是敏感的时候，一个不小心走错一步就都毁了，这样的例子还少么？”说到底老孙担心的还是儿子正处在青春期这件事情。

“既然防不胜防，那您与其忙着清剿这些，不如好好和儿子谈谈，告诉他什么是应该看的什么是不应该看的，毕竟您是父亲，也是从那个年纪走过来的，您应该理解他的心理……”话还没说完就被老孙打断了，“我和他怎么说？你刚才也看到了，我一说他就和我急，一点正经样子都没有，还以为他翅膀硬了我抽不动他了。”

老孙的这个态度还真是一个典型的父亲，记者不由得有些好笑，却又想起从前自己和父亲的对抗。时间变迁，父子之间的对抗却没有变化，这真是个永恒的问题。

“张艺谋有部电影叫《有话好好说》我觉得您应该看一看，您现在的问题首先在于要和小孙好好地交流，不能总是一幅‘老子教训儿子’的架势，这样有理也变成强词夺理了。先不说您说的对不对，老子说的话就一定是对的么？儿子就必须要不管对不对都必须听？……”

“我那是为他好！”老孙又忍不住打断了记者的发言。“他现在不听，将来一定要吃苦头。”

“为他好也不代表所有的行为都是绝对正确的，这两者没有必然的联系。为他好而不讲理，这只能适得其反。退一步说即使将来小孙不听话吃苦头，也是他应得的。没摸过红火钳不知道什么是烫，年轻人成长磕磕绊绊是经常的。既然您不反对他玩游戏，您现在应该先尝试理解他所接触的东西，弄明白他玩的究竟是什么，然后再进行劝解。有些东西，往往不是他表面上看起来的样子。即使游戏的内容有偏差，您也应该看看小孙的行为有没有什么偏差。他学习成绩下降了么？他平时交的朋友品行如何？他是不是逃课玩游戏？老师对他的评价如何？这些才是判断小孙是否学坏的根本。我感觉游戏并没有给小孙什么负面影响。如果仅仅根据游戏里面的行为来判断，那就像小孙说的，您玩《仙剑奇侠传》进屋翻箱倒柜，那是不是现实生活中也要担心您去作贼？”

听了记者这一番话，老孙的情绪平静了一些，沉默片刻之后他点头，“的确，除了玩游戏之外我平时对他的了解还真不多。他的成绩还不错，但家长会都是他母亲去参加的，我平时很少关心。总体说来他还是不错的，没什么出格的行为。”

既然谈话已经回到了理性的轨道，那么下面就轻松多了。记者将小孙从屋里叫出来，让老孙先为刚才的冲动表示了道歉。小孙低着头回了一句“没关系，习惯了”。随后记者给他们分析了问题的所在。他们父子之间的关系之所以如此紧张，并不在于各自游戏类型的优劣，而是在于两人都没有习惯进行平等的沟通，都习惯用自己的思维和价值观去评判别人的游戏。正如常言说“有其父必有其子”，这父子两人的思维习惯和性格非常相似（小孙的母亲插话“没错，都是一根筋”），谁也不肯让一步，从对方的角度出发考虑问题。这方面老孙的责任要大一些，因为小孙毕竟是未成年人，不可能理解成年人的思维模式。而老孙自己当年也曾经是小孙，应该尝试接触理解儿子的生活和娱乐环境，以平等的姿态提出建议，尊重小孙的想法和选择。这样父子才能有更多的共同语言。既然父子都喜欢玩游戏，有些时候不妨一起玩玩，老孙也可以尝试一下《跑跑卡丁车》，小孙也可以和老孙联机玩玩《英雄无敌3》，可以通过游戏中的行为理解对方，这样比父子两人“话不投机半句多”的状态要有效得多。

孙家父子最终一起送记者出了门，他们答应以后会经常一起玩玩，不再用脸红脖子粗的态度来交流。这场为时4小时的谈话结束了。但是其中的过程远非记者记述的这样简单。从烦躁到平静，从对抗到愿意沟通，老孙和小孙的转变貌似简单，但却让记者感觉比做过的任何采访都耗费气力。而且记者也绝不相信这一次谈话就能真正解决问题。道理很容易说明白，但是思维方式和性格的转换却不是那么容易的。孙家父子之间注定今后还会有种种争吵和对抗，毕竟他们都是独立的个体，都会固执于自己对于事物的看法。但只要明白了从对方角度出发，平等沟通的原则，就没有无法解决的矛盾，这是解决问题的基础。

我希望，这对热爱游戏的父子，能有一个完满的结局。

2.年代的痕迹



17173关于80后和90后的冲突话题讨论

老孙与小孙的矛盾是个有些特殊的例子，他们因为血缘上的关系而注定要相互关心，却又因为年龄和经历上的差异而对事物有不同的看法，但最后还不得不坐下来沟通，所以矛盾的解决还是有一些先天上的优势，那就是相互之间的感情。但是不同年龄、不同经历的游戏玩家之间的矛盾和对抗，这是个普遍存在的问题，而他们之间大多并不存在什么血缘和感情让他们必须坐下来沟通。因此游戏玩家中互相鄙视，互称"小白"的行为，已经是个普遍的现象。不过游戏领域近来比较引人注意的事例，还是以分别出生在上世纪70年代、80年代和90年代的玩家相互抨击最为典型。正如最近在知名游戏资讯网站17173.com上曾经热议的一个话题，"90后'非主流'是否已经取代80后成为主流？"就引发一系列口水大战。其中观点不乏有偏颇，但更多的人认为这是个伪话题，因为以年代给玩家群体分类并没有任何根据，每个人的成长经历不同，每个人都是独特的，单纯以出生年代来给游戏玩家的类型做标签并抨击之，实在有些无厘头。这不过是少数人少数媒体为了博取吸引力而故意挑起的争端。正如今年3月时有某自称90后千金小姐的女性在互联网上发出视频，公开以90后的身份痛骂80后"没钱，没素质，没品味"等，结果引起很多80年代出生网民的愤怒。4月以来又有一个自称"兰董姐姐"的人在网络上发表了《80、90的儿子们，都歇菜吧！》《我的车，你们倾家荡产也买不起！》《80、90后的女孩，你们都是便宜货》等视频，戴着墨镜，翘着兰花指用尖酸刻薄的语气狂骂80后、90后，一边显摆着自己的名车、名包，"你们一辈子都买不起，可我买了几天就不喜欢了"。结果又引起了80后、90后年轻网民的群情汹涌。但人肉搜索之下，却发现所谓"90后千金小姐"是一个88年出生的小女孩，发视频不过是为了出名而已。而牛哄哄的"兰董姐姐"实际是某个视频网站的女职员，发视频同样有商业炒作的意图。这种挑起"年代战争"的做法，不过是以往"木子美"、"竹影青瞳"之流依靠性噱头挑起风波，最终一脱成名的翻版再尝试。从这个角度说，"芙蓉姐姐"都比这种人高尚一些，毕竟芙蓉姐姐仅仅是盲目自恋自己的魅力，并没有毫无根据骂别人。

但无论如何，70后、80后和90后游戏群体的思维和行为模式终究还是不同的，正如老孙和小孙会因为经历和认知程度不同，对游戏偏好差异明显，也会相互看不顺眼。3个年代出生的游戏玩家，经历了不同的游戏高峰，以至于对游戏思想性和娱乐性的认知各有侧重。虽然这种认知上的差异和冲突远远没有达到炒作中如此激烈的程度，但实际上更复杂更深远，在很大程度上也决定着中国游戏行业未来的走向。因为今天的消费者可能就是明天的开发者，他们的态度又会影响下一代的游戏玩家，如果不能保持游戏文化上的平稳过渡与传承，本来就缺少根基的中国游戏行业很可能在未来面临极大的危机。

因此，我们有必要了解一下他们各自独特的游戏经历，看看其中的分歧究竟到了什么样的地步。

经过联系，3位分别出生于1976年、1985年和1992年的游戏玩家接受了记者的采访，并为记者写下了一些东西。需要说明的是，3位玩家并不能完全代表这三个年龄群体所有玩家的想法和态度。虽然他们的想法和经历的确具有一些普遍代表性，但还只能说是个案。我们无法奢望这样一个简单的调查采访能够总结得出70后、80后和90后玩家群体的游戏价值观，只是希望可以寻找到其中相对兼容和差异明显的部分，得出一些有价值的结论。毕竟这个话题太庞大，也太复杂，需要长期的调查和巨大的投入，这些条件是我们不具备的。不过，尝试一下总比毫无根据乱扣帽子要稳妥一些。


"兰董"正式引爆了不同年龄群体文化冲突的话题

70后的游戏记忆

年纪最大的接受采访者胡彬彬是某广告公司的管理人员。生于1976年的胡彬彬相对其他同龄人是一个比较晚接触到游戏的人，由于家境的原因，直到上大学前，他的游戏经历也不过是在街机房里打过几次《街霸》之类的游戏，还有的就是蹭邻居家的红白机玩过几次《超级玛丽》《坦克大战》。甚至直到大学，也是在大学三年级才从《大富翁3》入手，逐渐进入游戏世界。但这并不妨碍他对游戏的热爱。可能是由于广告专业背景的原因，他的文字中充满了一种浪漫主义气息，这使得他从几个备选者中脱颖而出，成为记者认为最适合表现70年代玩家的对象。

70年代生人，不断经历时代交错的背影（胡彬彬）

生于70年代实在是一件不幸却又十分有幸的事情，我们这个年代的出生者在人生的每个关口都恰逢整个中国历史走向的转折点，这使得我们的每次选择都充满了各种波折和机遇。我们的出生年代是中国结束动乱，走向发展的开始，也是计划生育政策的开始，这使得很多人从一出生就不再能有兄弟姐妹，在独享父母所有的爱的同时，孤单地面对成长。而刚刚开始懂事上学，则是改革开放的开始，许多理性的、实际的思想逐渐取代以往教条的内容进入我们的教材。小学毕业前后又经历了一场政治动乱和体育盛会，当然世界上还发生了第一场高科技战争，这也让我们第一次开始思考一个稳定、繁荣和强大的国家，对于老百姓来说究竟具有怎样的实际意义。高考的时候，出现了“3+2”，同时也得知此后再也没有毕业分配这么一说，就业需要自谋出路了。但实际上当离开学校的日子真正到来的时候，我们却赶上了第一次互联网高峰，那是一场波澜壮阔却又充满浮华的热潮，我们看到了理想和诱惑，也经历了破灭和失落，最后终于在知识经济时代中的都市，找到了自己的位置。我相信我们的后辈一定会有更光明的未来，但如我们这般丰富而波折的成长经历，一定不会再有了。



《大富翁3》和《大富翁2》，这是很多70后玩家游戏生涯的开端

我的专业是广告，如果说和艺术能沾点边的话，应该说和造型艺术、文学艺术还有表演艺术联系多一些，追求简洁直观的表现力和丰富的表达内涵。因此小说、影视、美术、雕塑等艺术形式一直是我大学时期的最爱。但是相信经历过大学的人都知道，当一门艺术被当作功课来研究学习的时候，除了少数极端热爱的人能乐在其中，大多数人都会在业余时间寻找其他的娱乐形式来消遣。起初我还是更偏好阅读和电影，可是那个时候文学和电影都不景气，真正值得让一个穷学生掏钱的选择并不多。所以大学的前两年对我来说是非常枯燥的，最大的乐趣是在足球场和篮球场上。体育是人类永恒的热爱，这话说得真对。

转折点是在一次程序设计课程上出现的。虽然这对于我们并不是必修课，但你也知道，那个年头计算机就是时髦的代名词，什么专业的都以扔出几句“循环”“命令”“中央处理器”为荣，我自然也不能免俗。在某个晚上终于完成一个其实非常无聊的编程作业之后，我无意中看到了旁边的几个女同学凑在一起看着屏幕上的小人在动。我开始以为他们在看动画片，大吃一惊，心想学校机房的电脑里面怎么还有动画片？不过仔细看了一阵才发现，不是动画片，是他们在操纵着小人在走路，方式有点像我小时候玩的飞行棋，是靠扔色子来控制的。于是我恬着脸凑过去问了一下，还被人家给了个白眼，说你才知道学校机房的计算机里面有游戏啊。于是我就从这里开始了我的游戏之旅。

我初期最热爱的游戏就是《大富翁3》了，因为它的游戏方式非常简单，也很轻松。操作自己选择的角色，一路买地盖房炒股票杀过去，实在是很能满足一个穷学生的白日梦。想想每次我都是吃着5毛一份的素炒土豆丝，控制着孙小美调用上万的资金盖大楼，炒股都是数十万上百万，让我觉得连土豆丝都充满了肉味。不过说来惭愧，大富翁这样简单的游戏我都玩死过好几次，就是破产了。因为我那个时候不知道什么是存档读档，以为游戏和下棋一样不能耍赖悔棋。还是有一次旁边同学看到我破产了和我说“这下读档吧”，我才问“什么是读档？”差点让同学笑得从凳子上掉下去，我则脸红得恨不得钻桌子底下。不过说实话，自从知道存档读档之后，大富翁对我来说就没有从前那么有趣了。原来需要苦心积虑好久才确定一个发展方向，很大程度上还要看扔色子的运气和股市的涨跌，后来则不满意就读档，再也没有那种努力奋斗的成就感。这让我感觉到大富翁它终究是一个游戏，发财对那时的我来说还是一个白日梦而已。



我接触到的第二款游戏是《大航海时代4》，看惯了《大富翁》低下的像素解析度，第一次看到游戏片头如油画一般的场景，那艘从波涛中劈浪而来的三桅大帆船，我几乎惊呆了。特别是当领口戴一支红花的李华梅出现在


大船从天际破浪而来

我面前的时候，我骤然感觉她就是我心目中想象的那个女子。此后很长一段时间我的梦想就是向我的所爱表白的时候给她送一朵红花别在领口，就像我第一次看到李华梅。除了精致的画面，《大航海时代4》带给我的乐趣在于不停的探索与战斗，这个游戏的精髓在于控制经济，开辟新航线，同时不停地招收新伙伴。我需要在迅速积累一些资金之后迅速走向未知的新海域，踏遍每个城市，寻访每个角落，搜集各种有利的情报和关于宝物的线索。初期我只能走过东南亚和印度洋，想要尝试走苏伊士运河，却始终找不到，活活饿死在海上。回去一查询资料才发现那个时代还没有苏伊士运河呢。只好回去积累实力，同时带着中国人民的愤怒消灭倭寇来岛，一统东亚海域。换了大船之后才敢向非洲进军。不过即使这样我也差点饿死在非洲航线上。按照情节一进入非洲我就和非洲的地方恶霸结仇，不能进港补给，为了保证战斗胜利又不得不保持一定的船员数量，使得粮食和水消耗得飞快。结果我几乎是一路逃亡过好望角，到达西非第一个能补给的港口卢旺达。就这样我的5条船也只剩下了3条。现实中卢旺达给我的记忆是与索马里的军事纠纷，以及大量的出逃难民。但游戏中我感觉自己才是一个难民进入了卢旺达寻求救济。对了，在卢旺达和开普敦之间有个野外的小村子能补给粮食和水。那个时候没有现在这么多游戏资讯，我和同学是拿着现实中的地理图册一路乞讨前进的，看着地图册上那么多港口城市在游戏里都没有，感觉自己真像一个船长要绝望了。忽然有船员报告发现村子，进去以后还发现能补给，那种感觉不亚于一个真正的船长发现了避风港。后来真就是一帆风顺了，开辟非洲、地中海、加勒比、北海的新航线，不停地探索，寻找新伙伴，还有收集各种新宝物。同时家里还不断报告已经成丧家犬的海盗来岛正在袭击我们的根据地，于是一边探索一边咬牙切齿，发誓回去一定要把这个倭寇打到连根骨头渣都剩不下来。


第一眼，李华梅，从此永存心底

探险总有结束的一天。我记得用李华梅通关的那一天是个周末的清晨，我和同学收集齐全7个“霸者之证”，开着大船回到泉州港，收到最终召唤的时候，我知道我的第一次环球探险终于结束了，心爱的李华梅也将终究选择一个归宿。我没有看最后的画面，而是走上阳台，看着渐渐发白的东方，点了一根烟。我不想知道行久白木和易安她究竟选择了谁，我觉得她只属于我，每次当我重开一个进度，用其他的角色重新游戏的时候，我总是尽快杀到东亚，找到李华梅。我觉得有她陪着我一起远走四海，无论走到哪里都安心。这是最让我铭记的一个游戏。

另一个让我记忆深刻的游戏是大众经典“仙剑”，由于此前听同学介绍了一些剧情，这个游戏给我的冲击并没有大航海那样震撼。不过当我看到林月如死在镇妖塔下的时候，还是伤心得难以自持。因为我完全没有准备看到一个女主角在游戏中途死去，特别是这样一个陪伴我走遍千山万水，吃尽千辛万苦的伴侣，她却没有等到圆满的结局，这是我不能接受的事情。我尝试读档看有没有机会让她不死，可惜同学告诉我这是不可避免的事情。于是很长一段时间我都没有继续玩下去。直到大半年后，听到同学说结尾还会看到月如的出现，我才调出进度，把它玩到了底。但对我来说，仙剑在中途镇妖塔倒塌的一刻就已经结束了。

再往后能让我记忆深刻的游戏就很少了，很快大家都忙着就业找工作，不过1998年正逢第一次互联网高峰开始，在北京就业的形势非常好，特别是我这种懂专业，又懂一些电脑的毕业生，这让后来的学弟学妹很是嫉妒。因此大家还是有闲暇一起玩玩，最大的乐趣是FIFA 98和《侍魂》，不但宿舍内部的同学争相对战，还组织宿舍之间、不同系之间乃至不同楼层的大挑战，其壮阔激烈情景不亚于现在的电子竞技。据说还有人开盘口下注，筹码是香烟，当然无论谁输谁赢最后都共产了，那真是快乐的年代。

毕业之后，游戏的机会就很少了，虽然后来网游流行，但基本都是浅尝辄止，因为我也没那么多时间，更多的时候是玩玩单机游戏怀旧一下。现在也玩《魔兽世界》，和公司里的同事组织个亲友团，休闲娱乐一下。但是对我来说，游戏的激情年代始终是在上个世纪90年代，那个新旧交接的时候。我第一次领会到游戏也可以如此地撼动人心，让人夜不能寐，投入全部的身心和感情。这对于我这样从乡下或者小城市，骤然走进大都市，一步一步成长起来的人来说，是永远无法忘记的记忆，就如同自己在高中的初恋一样。那个时候不懂，但很快乐。现在懂了，却再也难以找寻了。


这是每个游戏者最愿意选择的画面，下一次征程就在前方

胡彬彬的这段回忆，与其说是回忆他的游戏经历，不如说是回忆他的青春年华。人这一生最单纯，最浪漫，也是最有理想的时段，就是大学时代了。一个从未深入接触过游戏的刻苦乡下学子，骤然品尝到一系列经典游戏作品，而且是在学业非常繁忙的情况下，这使得胡彬彬的每一点游戏时光都投入了前所未有的热情，也收获了后无来者的感动。这种体验基本上属于私人独享，如同初恋一般私密，因而也显得弥足珍贵。这对于现在习惯于在网游中收获感动的玩家来说，是难以想象的。这也是70年代玩家所共有的一个特征。他们接触的游戏都是早期画面粗糙甚至可以说是简陋的游戏，但由于那个年代并没有现在这么多选择，因而如果有一款比较喜欢的游戏就会投入极大的热情反复去玩。而且那时他们往往因为儿时的成长经历和教育背景，在经济条件和学业压力的束缚下，不敢也不能如现在的玩家一般不计后果地消费时间和金钱。尽管在游戏中消耗的时间相对少于后来年轻一代的玩家，但他们在其中花费的心力却远远不是后者能比的。很多人至今还会津津乐道于自己手绘的《金庸群侠传》地图，手工记录的《大航海时代》的特殊事件引发条件和宝物隐藏坐标列表，《星际争霸》的作弊代码系列，英文版《魔法门》或者日文版光荣系列游戏的重要词汇翻译手册。很多人因为游戏考过了四六级，学会了日语，对《三国志》《三国演义》或者日本战国历史了如指掌，甚至因为对奇幻游戏的喜爱开始自己尝试写作，编写幻想的剧本或者小说。这些在游戏之外的心血和努力，对于他们随后一生都有莫大的益处。因此游戏对于很多70年代的玩家来说，并不仅仅是娱乐，还是真正明白自己兴趣所在，并开始为之努力的开始。这使得他们对游戏拥有一种独特的感情并为之自豪。虽然不能说后来一代的玩家就是单纯的娱乐或者玩物丧志，但是他们在游戏之外的收获，真的赶不上这一代游戏者，因为后来的选择太多了，以至于没有那么多的精力去投入。需要指出的是，另一个让70年代玩家在整个群体中如此卓尔不群的重要原因是，70后群体最早进入社会竞争，如今都已经有了比较好的事业基础，掌握了一定的话语权，这使得他们在互联网喧嚣的争论之中，暗中处于了优势地位。也许再经历10年之后，当80年代的玩家达到70年代玩家现在的社会地位后，70后与80后这个划分就会逐渐消失，演变成“90前”。不过目前这种融合还不会发生，毕竟这两个群体的玩家在思想意识上还有很大差距。这也是他们的社会履历和经验差异造成的。

80后的游戏记忆：朋友比游戏重要

生于1985年的聂锋虽然比胡彬彬年轻，但游戏上的资历却比他老得多。当胡彬彬还在高中埋头苦读，只能偶尔去街机厅过把瘾的时候，聂锋已经有了红白机、世嘉、超任等一系列游戏机，后来的PS、PS2、Xbox、Xbox 360也一个都没少。PC游戏时代的经典之作他也基本都没有落下。这使得他的游戏经历异常丰富，却也缺乏如胡彬彬一般清晰而深刻的记忆。似乎每个游戏他都很熟悉，也有很多乐趣，但真正深入回忆，那些细节却都已经模糊了，这使得在记者反复提示之后，他交出了一份略带伤感的文字，丰富，但缺少细节，这也许是80后游戏群体所共有的一个特征。

游戏梦一场（聂锋）

我从前一直认为自己是一个很幸福的人，我爸也曾经对我这么说，他说他小的时候能玩的不过是斗鸡、滚铁环、赢香烟壳这样的游戏，相比我所拥有的声光俱全，情节丰富的电子游戏来说，实在是简陋得说不出口。即使是相比我的表哥表姐，我所拥有的游戏硬件环境也是他们不能比的。我自小成绩就好，又是独生子，因此几乎是有求必应，各种玩具一应俱全，不过我还是最喜欢在家玩游戏，父母倒也乐得我如此，省得他们上班我出去乱跑他们不放心。

我的第一款游戏我记得是红白机上的《拯救小猪》，就是猪妈妈打死带降落伞的大灰狼，最终拯救小猪的游戏。虽然刚开始我爸爸教我玩的是《魂斗罗》，但是我根本不会控制，没走几步就稀里糊涂GAME OVER了，还是换了救小猪的这个游戏我才满意，操作很简单，虽然我还是玩不了多久，但至少我知道自己怎么死的。

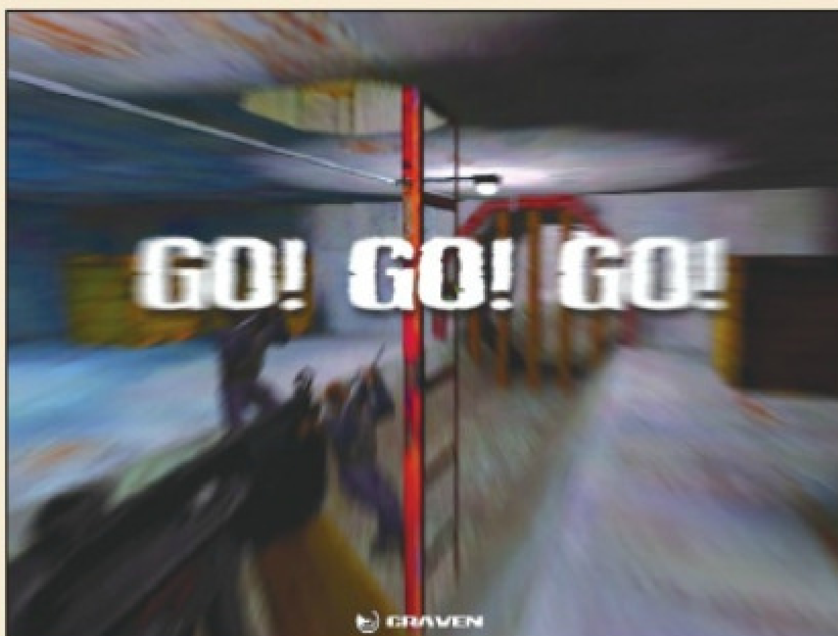
后来我还是《魂斗罗》玩得最多，倒不仅仅是因为我喜欢玩，而是我的朋友更喜欢，大家排队玩，《魂斗罗》可以两个人一起，救小猪只能我一个人，因此我没得选。不过我渐渐也开始喜欢《魂斗罗》了，男生谁不喜欢这种动作游戏呢？于是对我来说，小学到中学中最深刻的游戏记忆就是关于《魂斗罗》的。除了打得多，更重要的是总有人陪我一起玩，还有人因为能到我家玩而讨好我，帮我做值日什么的。嗯，好歹满足了一些虚荣心。现在想想，我之所以后来会分给PC游戏很大的热情，就是从《星际争霸》开始的，同样是因为我可以与朋友一起战斗。对我来说，游戏的内容并不重要，重要的其实是有人陪我一起。这让我的成长经历显得不那么孤单。

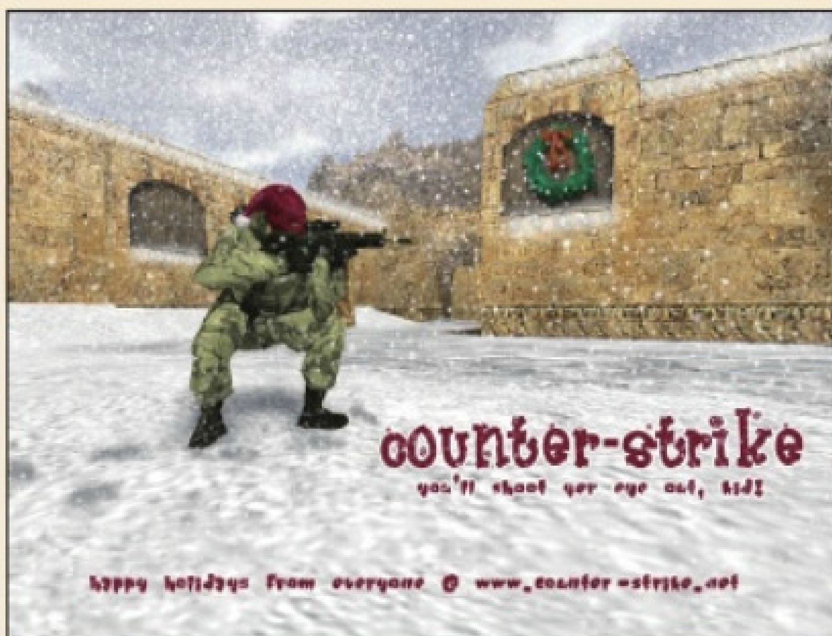

女王的凝视——永远的《星际争霸》

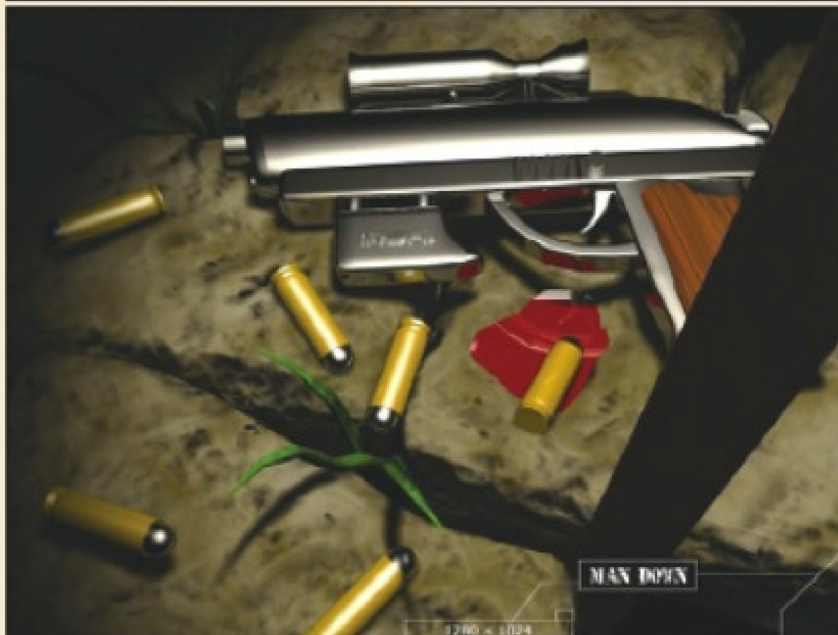
对我来说，游戏的记忆非常丰富，却显得杂乱无章。真正想回忆一些所谓难以忘怀的游戏时，却只想起了一个个伴随我又因为各种原因疏远乃至离去的朋友。也许是因为一盘心爱的游戏卡带或者记忆卡，也许是因为他的失误使我不幸阵亡而发火，总之那个时候我把游戏看得太重，却不珍惜友谊。现在想想真是很可笑。总有更新的游戏出现，但信得过的朋友却可能一生没几个，特别是这种一起光屁股长大的朋友。如果现在有可能，我愿意把位置让给他们一直玩，我在边上一直看着，其实一样的开心。我最好的一个兄弟就是这么在我身边看着我玩游戏机，

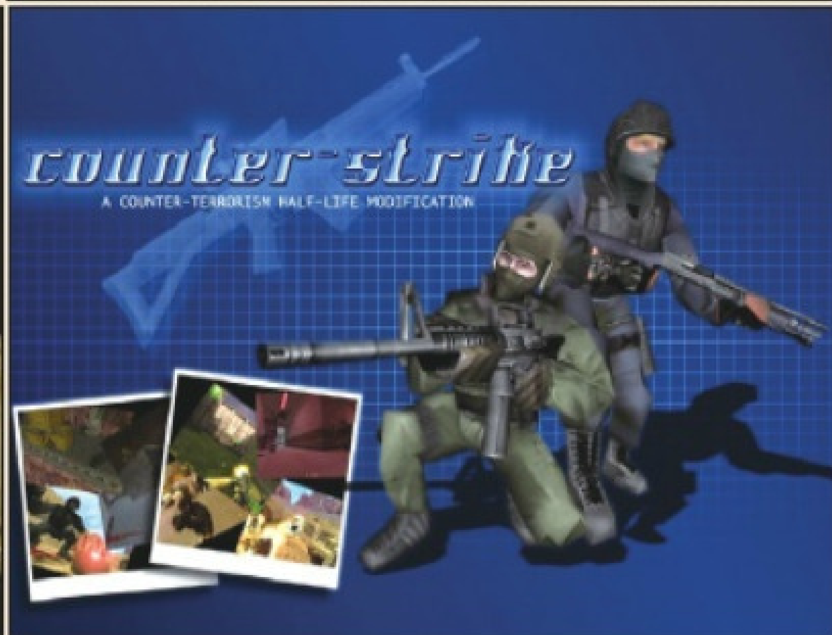
一直到初中毕业。可惜后来高中毕业他去了澳洲留学，现在只能在网上闲聊几句，不知未来还有机会坐在一起玩游戏机否。

《星际争霸》应该说是我喜欢的第一款PC游戏，CS则是第二款。而其他的PC游戏我也很少涉猎了。除了现在偶尔玩的《魔兽世界》和《完美世界》。当朋友第一次带我去打星际的时候我还舍不得离开家里PS2上的《鬼舞者》，嚷嚷着“我再玩一会就走”，结果他们直接关了电视，把我拉到了网吧。整整一个晚上我都在学习星际的最基础知识，而他们则在旁边联机。其实他们玩得也很菜，只不过早玩了一周而已，之所以拉我去是为了能有个人欺负。快回家之前我终于被他们拉着连了一局。结局不用说，尽管我造出了阵容鼎盛的枪兵和喷火兵，但是只会一窝蜂冲锋，连碉堡和坦克都不造，很快主基地就漂起来逃命去也。最后在半空中燃烧殆尽，轰然爆炸成灰。









相对现在的FPS游戏，CS画面非常简陋，但是它仍旧风靡至今，被人铭记。这并不是因为没有比它更好的游戏，而是其中那些与你共同战斗的战友，当然，还有你的青春也在其中

虽然第一次战斗经历很悲惨，但是我却觉得这个游戏非常好玩，因为我可以与朋友一起结伴战斗，危难的时候我们可以相互救援，冲锋的时候我们可以相互掩护。很快我就改用了虫族，小狗加飞龙的组合配合朋友的枪兵和护士，至少可以在前期给对手很大的压力。后期我会用漫天的螃蟹加上自杀蝙蝠掩护朋友的大和舰，把对手扫平。虽然这种战术并不能保证常胜，不过我很高兴能与朋友一起战斗到最后，即使基地被推平了，我还会尽力保留足够的宿主，帮助朋友反隐、开视野什么的。因为这个原因很多人都愿意和我联手，他们说我非常关照朋友，注重配合，虽然不是一个优秀的主将，却是一个非常难得的搭档。与我一起战斗，即使败了也没有什么遗憾。我很感动，能从游戏里得到这么多朋友，我觉得很知足。

后来网吧里又有另一个游戏开始流行起来，就是CS。很多朋友都转向了这个新游戏，我也同样。CS相比星际的最大优点就是节奏快，没有那么多需要思考的，进入游戏就开始战斗，不需要考虑什么时候造房子什么时候开分矿，更不拼什么APM。当然CS对于操作的要求是很高的，不过我一直练不好，而且我也不怎么认真练。我觉得我就是应该冲锋在前为了队伍牺牲的，保证瞬间的火力密度最重要。因此通常我都买22（连发霰弹枪）或者51（机关枪），有多余钱买支42（M4）或者41（AK）就扔给队友。我们就在那几张经典的地图上反复拼杀，我通常是第一个冲出去，手雷、烟雷、闪雷有什么扔什么，一转弯不管有人与否就开枪，装填之后再冲再开火。我往往第一个阵亡，因而被队友称为“炮灰”，但是每次去玩他们都记得叫我这个炮灰，有时我因故没去，他们反而会说因为我没去掩护，今天输得很窝火。我知道我并没有强到那个地步，只是因为我是他们值得信赖的战友。

我至今记得2003年的暑假，高考结果出来了，我们这帮朋友就此要分离，各奔前程。多数是去了各地的大学，也有两个兄弟没考上大学，一个去南方随父母做生意闯荡社会，另一个则参军，要去摸真的AK了。一个酷热的晚上，我们在一个拥挤的黑网吧里玩了一个通宵的CS，每个人都打着赤膊，汗流浃背。黎明的时候我们离开网吧，在门外的小摊上一起吃了早点，然后花了身上所有的钱买了很多啤酒，坐在街边慢慢地喝光。我们的黑手战队就此解散。我一个人走回家，一路泪流满面。

大学时代对我来说游戏拥有更复杂的感情。我因为玩网游而数门功课高挂红灯，险些留级，不过好歹涉险过关，出了一身冷汗。但让我最受伤的是大学女友因为我忙于在《完美世界》中一直操心于公会之间抢地盘的战争，忽视了她，最终离我而去。当我听到说分手的时候心里一紧，嘴上却还死硬，“分手就分手，省得有人烦我。”但是一周后我就病倒了。再没有人给我收拾衣服、洗袜子、打饭送菜，催我吃饭睡觉，我那种玩法就是自杀。我躺在宿舍的床上，迷迷糊糊感觉有人来看我，一睁眼却发现什么也没有，那一刻我忽然发现我从前玩游戏那么重视情义，玩了网游却被那些虚假的名誉地位遮住了眼睛，我想起了《大话西游》里周星驰说的那段“一万年”经典台词，发现自己是如此的希望把它说给女友听。我知道这次我是真的玩过了。好一点之后我就删除了账号，然后去找我的女友寻求谅解。值得庆幸的是我成功了，我还是觉得真实的感情比游戏里那些虚拟的财富和地位更重要。

如今我已经毕业回到了武汉，我觉得还是家乡适合我发展。我仍然会玩游戏，与在武汉的朋友一起联个星际或者CS什么的。有时候女友也会来凑个数，很开心。不过双方父母开始催我们结婚，我觉得我的逍遥日子就要到头了。

聂锋的游戏记忆充分体现了80后一代最显著的特点，就是与其说是玩游戏，不如说是在寻找伙伴。这与他们都是独生子女一代的生活背景是分不开的。因此他们对网络游戏的沉迷，实质上是对孤独的逃避。这使得他们很多人陷

入其中之后，特别难以自拔。因为他们离开网络游戏之后，与同龄人的交流话题骤然少了很大一部分内容。如聂锋这样年长一些的玩家，经历种种波折之后，终于能明白问题的实质，选择与家人、朋友恋人更加直接的交流，以弥补情感空白，其实很幸运。记者所采访的不少80后玩家，至今仍然处于迷茫之中。即使给他们讲明白这个道理，也难以回头。毕竟，摆脱孤独，不是一个人自己就能解决的问题。

90后，未完成


有人说这造型看上去很炫，也有人说看上去很“脑残”

必须承认，对于90后玩家群体的采访，总体上是最艰难的。虽然他们的游戏经历异乎寻常的丰富，但却说不出太多可称有价值的回忆。唯一与记者交流比较多的小娜，直至截稿也未能按照记者的要求写出一段文字发过来。只有一段在QQ上的交流，能够部分说明90后玩家的一些游戏观。

“我觉得游戏就和平时上课、听MP3、买零食什么的一样，是生活的必需内容，我比较爱玩的游戏是泡泡堂、QQ三国什么的，哦对了还有《梦幻西游》，这个游戏我玩了很久，不过考高中之前学习太紧张，没太多时间玩，就暂停了。现在又回去玩，不过很多朋友宠物还有装备什么的都比我好很多，一起玩的机会也就少了，就没从前有意思了。再说现在很多网络游戏都有防沉迷系统，老爸老妈又罗嗦得要死，干脆就不玩了。有同学让我玩《劲舞团》，我也试了一下，觉得没太大意思，就是那些衣服什么的很漂亮，但又穿不到我身上，没用。跳舞的样子倒是很漂亮，不过实际我只能锻炼一下手指头，玩多了痛得要死，还不如和爸爸一起玩Wii。我们同学有好几个街舞跳得特别好，我也喜欢跳舞，还不如跟他们学一下，等以后上大学了还有个本事能炫一下。我妈说等我上大学她就不管我这么严了，想玩什么游戏都由我。我想也可以。有个好点的学校上，将来找个好工作，多挣钱，想怎么玩就怎么玩。我表哥大学里就是游戏玩多了，留级不说，好像最后都没学位证什么的，找工作好难。想想都怕死了。至于你说的印象深刻的游戏记忆，我觉得还是和我爸爸用Wii打网球的记忆深刻，他怎么努力也打不过我，让我出了口恶气。让他再吼我乱花钱。”



不管舆论怎样评价，事实上《劲舞团》的确是90后一代中人气最高的游戏

需要指出的是，在这段QQ交流的开始，小娜是使用90后群体流行的“火星文”，或者说是“脑残体”进行的。在记者的强烈要求下，她才不情愿地改成简体中文，据说还是因为身边父母的强迫，因此情绪也差了很多。这部分地说明了90后群体的一个特点：非常的自我。虽然也能根据别人的要求改变，但总体来说不甘心，因此很容易表现得情绪化。在游戏中也是同样，他们的游戏选择和经历都非常情绪化，功利化。是否好玩，是否好看，是否比别人厉害，是否被别人欺负了都会成为选择或者放弃一款游戏的重要因素。虽然这些思维模式带来了游戏中的很多问题，但却不能把责任都归咎于90后群体。毕竟他们中最大的也不过在今年刚刚成年，整体绝大部分都还属于未成年人。思维模式简单、凌乱，缺乏逻辑都是很正常的现象。70后、80后都是这样走过来的。要改变他们这种简单功利的游戏价值观，除了严格规范游戏内容的管理之外，90后群体的父母家人和师长应该尽更多的力量，学会平等耐心地与他们进行沟通，引导他们学会以成年人的思维方式思考问题，这是每个人成长的必须经历。

不得不再次指出，与90后群体的沟通实在是很不容易，难道是我们真的有代沟了么？还是我本人已经太老了？……

尾声 没有尽头的斗争

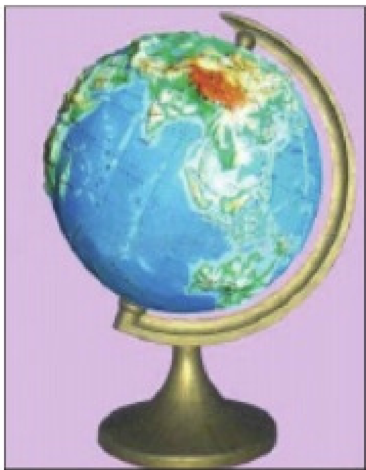
剥离开那些无聊的70后、80后、90后骂战不谈，其实在游戏中所体现出的这种年龄的代际差异是一直存在的，只是由于游戏对日常生活的日益渗透，这种冲突才更明显地体现出来。事实上无论在职场、在学校、在家庭，这种源于年龄、经历、文化水平、地方特点的差异和冲突不但同样存在，而且更加激烈。只是由于网络游戏所覆盖的人群实在过于庞大，同时交际关系又非常简单直接，不同年龄层次的群体有了更多机会直接交流，摩擦和碰撞才尤其引人瞩目。对于整个社会来说，这是个老问题，又是新问题。因为它几千年来一直存在，正如鲁迅先生小说中“九斤老太”所经常感慨的那样。另一方面这个问题又以几千年来从未有过的方式，如此直接而激烈地体现出来。所以我们必须正视这种代际冲突，同时也不必过于紧张。古人和今人都曾经给出这个问题的解决方案，古人说“不以物喜，不以己悲，处庙堂之高则忧其君，处江湖之远则忧其民”。今人说“不抛弃，不放弃，好好的活就是做有意义的事，有意义的事就是好好活”。简单一句话，正确认识自己和他人，平等而相互尊重地多沟通，问题自然就会缓解。想要完全解决是不可能的。毕竟，我们都明白，谁没年轻过呢？



电子地图的安全困境

■本刊记者 金星帽

一


传统的地图和地球仪在我们的记忆里似乎在远去

前几天在家时，我突然想找一本英语字典查点东西，然而我发现，我居然忘记它放在哪了。

这时我才恍然意识到，我已经很多年没有用过字典了。不仅英文单词，就连查中文字典，我都已经通过电脑网络来完成了。

与此情况相似的是地图。我们能用到纸质地图的机会也越来越少。不只是出差，哪怕就是我们要去自己所住的地区寻找一个地点时，网络上繁多的电子地图都可以帮助我们完成这个任务。有些电子地图甚至可以帮助我们安排好公交车的换乘方案。

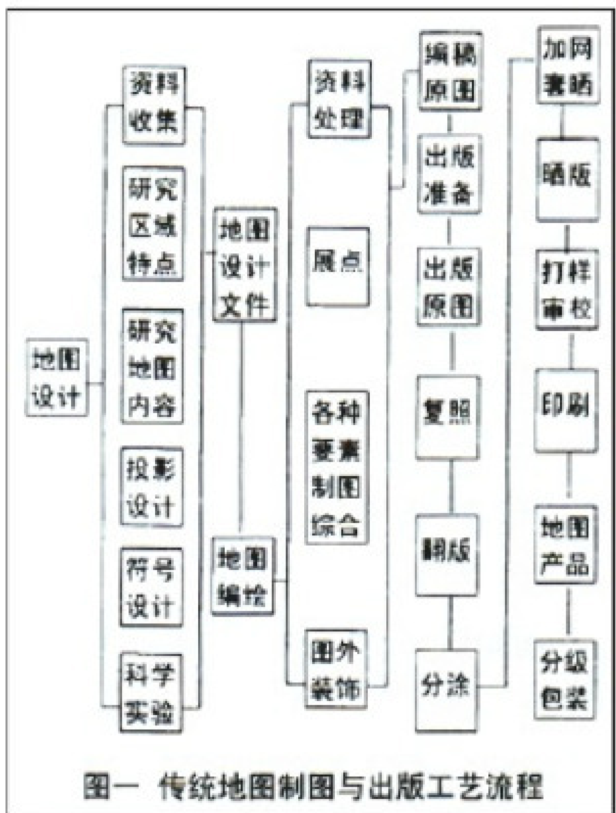
当然，对于我们寻常百姓而言，地图就是帮我们找到自己前往目的地途径的一个工具，通常我们对地图的认识只有这些。

二

但地图的内涵又绝不如此简单。往大了说，地图是国家版图的主要表现形式，地图是一个国家政治、经济、外交和文化教育的缩影，它象征着一个社会的文明程度。它发挥的不仅是路线查询功能，专业的地图还起到协助政府决策、市政建设、地质勘探以及军事等方方面面。

在我国，除了中国地图出版社以外，还分别有北京地图出版社、成都地图出版社、西安地图出版社、哈尔滨地图出版社、广东地图出版社、湖南地图出版社、山东地图出版社和福建地图出版社等多家专业地图出版机构。这些出版机构中集合了一批地理、历史、GIS、计算机等专业领域的地图编制专家。在这其中，中国地图出版社是编制我国行政区划和世界政区图的唯一权威机构，为维护祖国的主权和尊严发挥了不可替代的作用，该社出版发行的地图总量占市场份额的90%以上。其所编制的交通、旅游等地图，有许多是中国地图出版社多年的品牌产品和“拳头产品”。例如中国地图、世界地图、中国分省地图、世界分国地图等已经家喻户晓。


在Google Earth中，印度的Sukhoi 30 MKI战斗机基地被曝光



传统的地图制作流程图的一部分

我国所有的地图出版社都隶属于国家测绘局。

如前所述，地图在我国始终属于一种特殊出版物，它是国家主权的象征。它不仅在绘制上有一整套科学而严谨的流程（包括选题策划、市场调研、确定选题、地图设计、资料处理、地图编绘、喷绘打样、3级校对、出片打样、地图印刷这样一整套流程及技术规范），而且2006年6月8日由国土资源部公布、国家测绘局负责监督执行的《地图审核管理规定》还规定：要由国务院测绘行政主管部门统一监督管理全国的地图审核工作，省、自治区、直辖市测绘行政主管部门（以下简称省级测绘行政主管部门）监督管理本行政区域内的地图审核工作。另外不同的地图还有非常详细的申报、审核、审批和备案制度，例如在涉及使用国家秘密测绘成果编制的地图时，必须要提交经国务院测绘行政主管部门有关机构进行保密技术处理和使用保密插件的证明文件。

看到这个，我们可能已经改变了对地图的印象吧？

三

在2008年2月25日，国家测绘局、外交部、公安部、信息产业部、工商总局、新闻出版总署、国务院新闻办公室、保密局等8个国家部门联合发布了一份名为《关于加强互联网地图和地理信息服务网站监管的意见》的文件。这份文件中提到，由于“一些单位和个人违反国家有关法律法规的规定，不具资质或未经批准，擅自提供互联网地图和地理信息服务，发布错误的国家版图，把一些敏感的、不宜公开的，甚至是涉及国家秘密的相关地理坐标数据信息标注在互联网地图上。这些问题的出现，严重损害了国家利益，威胁国家安全”，所以八大部门共同起草了这份文件。它要求各地各部门进一步规范互联网地图编制、出版、登载和上传地理信息的行为，深入开展国家版图意识和安全保密意识的宣传教育活动，杜绝损害国家主权、安全和民族尊严的“问题地图”在互联网上传播。从事互联网地图和地理信息服务活动必须遵守国家法律法规的规定。从事互联网地图编制活动，必须经国务院测绘行政主管部门审批，并取得相应的测绘资质证书。从事互联网地图出版活动，应经国务院新闻出版部门审批，并取得互联网出版许可证。外国的组织或者个人不得在我国境内从事互联网地图编制和出版活动。同时国家测绘局与外交部等相关部门组织编制了418幅中国地图、世界地图，预备在国家测绘局网站上发布供用户免费浏览、下载使用。国家测绘局已设立举报电话，鼓励人们将违反《地图审核管理规定》和《关于加强互联网地图和地理信息服务网站监管的意见》的要求、存在信息泄密嫌疑的情况进行积极举报。


车载GPS导航地图的制作也有很多限制

此后的3个月里，八大部门联合组织了一系列的动员活动，并在5月8日于北京组织了一次互联网企业的动员大会。在这次会议上，谷歌、百度、微软中国、中国雅虎等20多家提供网络地图服务的经营性网站的代表被邀请到一起，学习了关于这份联合“意见”中的主要内容。会议要求与会的各家公司都要按照“意见”的要求，在今年上半年依法向信息产业（通信）主管部门申请办理互联网信息服务经营许可证或者履行备案手续，同时完善好自己网络地图的自身监管和内容管理，同时配合好下半年相关部门的全面检查和查处，否则将不能继续在网络上提供相关的地图查询服务。

这一文件的出台，标志着国家初步完成了对互联网地图行之有效的管理，而在此之前，国家测绘局地图管理司所管辖的内容只有常规纸质地图以及GPS导航电子地图。由于互联网的迅速发展，网络地图的发展已经到了不容忽视的地步。实际上，国内相关部门自2006年起就已开始成立相关小组对互联网地图的内容不断进行检测和研究，今年3月份，国家测绘局副局长闵宜仁就曾对媒体表示：在现存的一万多家提供网络地图查询服务的网站中，有99%网络地图大多没有依法经过国家或省级测绘行政主管部门审核批准，存在违法违规行为。违法的问题集中在两个方面：一是省际、国际领土边界的错绘问题，二是泄密问题，即一些不该标注的军事设施、水利设施和民用煤气、油库等被电子地图所标注。

在国家出台的《导航电子地图安全处理技术基本要求》中明确规定了，首先导航电子地图在公开出版、销售、传播、展示和使用前，必须由国务院测绘行政主管部门指定的机构采用国家规定的方法进行空间位置技术处理——这实际上就是要求地图的精度不能过高（对于这一点，谷歌地图的用户条款用另一种方式进行了免责说明：通过Google提供的地图资料仅供规划用途而已，可能并非于任何时候均可取得地图数据，您可能发现建筑工程、交通情况或其他事件与所得的地图有所差异。）；另外对于直接服务于军事目的的各种军事设施、军事禁区、军事管理区，涉及国家经济命脉，对人民生产、生活有重大影响的民用设施、专用铁路及公路、桥梁、隧道、河流以及通信及输电线路等很多内容都是严禁在电子地图上出现的。



在互联网的电子地图中，我们甚至可以查询公交换乘线路或者距离最近的驾车路线

四

看到这里，使人不禁首先想到谷歌公司的Google Earth软件。虽然谷歌中文版首页上的“谷歌地图”的基础地理数据是来自于北京图盟科技有限公司的——这是一家由官方批准、具备测绘资质的单位，还为新浪、中国搜索、新华网、阿里巴巴、搜房网等几百家网站或手机增值业务商提供基础地图服务。但Google Earth不同，它是在美国注册的软件产品，中国政府对它没有管辖权。我想大家对于Google Earth已经相当熟悉了，第一次在电脑里安装它的人，无不对它的自由方便感到惊讶，特别是当我们在地球上找到自己所熟悉的地方时。但是并非众所周知的是，Google Earth也确

实存在着某些让人感到担忧的方面。

首先，这款软件最初诞生在一家名叫Keyhole的美国卫星图像公司。2004年10月，Google收购了这家公司，并在2005年的6月将他们的软件进行重制并包装一新，以Google Earth的名字推出。Google Earth中我们所能看到的地图影像，是由卫星照片、航拍照片和地理信息系统的数据整合而成的，而其中最主要的卫星照片部分，是来自于美国DigitalGlobe公司的QuickBird商业卫星的拍摄影像。这家公司的QuickBird卫星能提供至今为止世界上最高精度的商用卫星照片，其最高精度达到0.61米（也就是在地图照片上以0.61米的尺寸为一个像素，超过这个范围再进一步扩大图片，就会变得模糊了），而这家公司恰恰是美国军方在卫星影像方面的三大合作伙伴之一。据悉美国国防部每年拨出相应的资金对之进行资助，回报条件是QuickBird拍摄的数据要优先提交给五角大楼作为参考，同时对于军方规定的某些敏感区域不允许以商业用途对外界公布。

而Google Earth的原制作公司Keyhole也是DigitalGlobe公司的买家之一，世界各国的商业公司、政府机构都是DigitalGlobe这家专业公司的买家。

一面是美国军方规定的敏感区域不允许公开，另一方面，在Google Earth上对中国地图提供高精度的几个地点却很耐人寻味。Google Earth上的全球地貌影像的有效分辨率至少为100米，通常为30米，视角海拔高度为15公里左右，但针对大城市、著名风景区、建筑物区域会提供分辨率为1米和0.6米左右的高精度影像，视角高度分别约为500米和350米。目前提供高精度影像的城市多集中在北美和欧洲，其他地区往往是首都或极重要城市才提供。中国大陆有高精度影像的地区除了北京、上海、香港、澳门等几大城市外，像新疆库尔勒、四川的潼川、黑龙江大庆与宫棚子这些与军用机场、大坝和油田有关的地点的图像也非常清晰。

这还仅仅是在Google Earth免费版本上所见的，如果我们付费使用增强版（Pro版）或高级版（Plus版），增加了线条绘制、多边形地貌、GPS导航、数据统计、商业分布、人口分布、平均收入信息等功能的更高清晰版本，会不会增加国家安全的隐患呢？我们不得而知。

另外以北京为例，中南海不同区域的地标在Google Earth也非常清晰和密集，而其他的旅游景点，只用最简单的名称来标志。

另外，Google Earth所提供的飞行模拟游戏，能使玩家驾驶军用喷气式飞机F16和民用的螺旋桨飞机SR22在任意高度的地图上空飞行——虽然你可以在系统提供的固定航路里任选一条来飞，但也可以在你所选的任意地点进行模拟飞行观测，即以飞行员的视角来观察地面目标。



左图为Digital Globe公司的主页，右图就是该公司为Google Earth提供地图影象的卫星

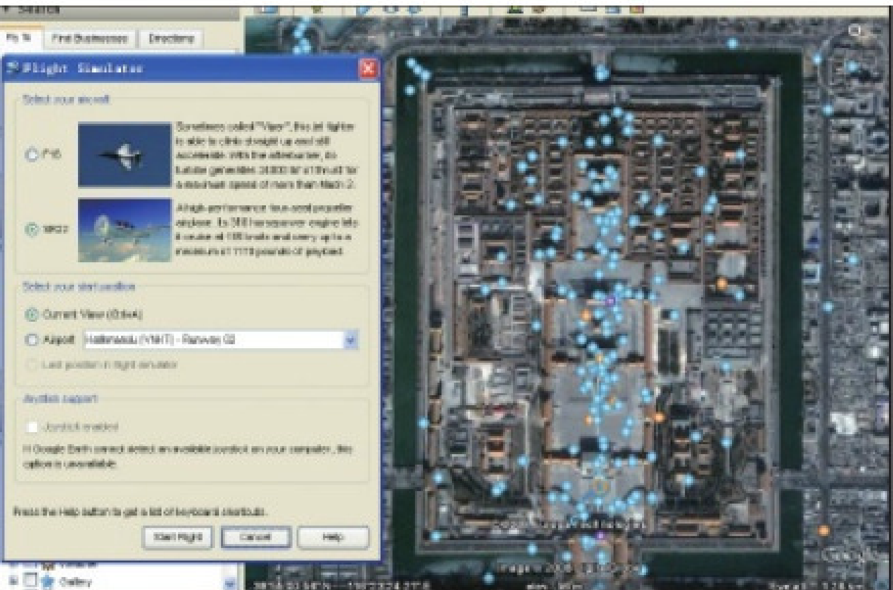
五

实际上，世界上的不同国家均对Google Earth的高清晰地图显示表达了不满，印度、日本、韩国、以色列都对它的地图是否会泄露国家秘密表达过强烈的质疑。其中以印度的反响最为强烈，印度“导弹之父”、前总统阿卜杜尔·卡拉姆就曾对Google Earth公开表示了担忧，因为Google Earth上的卫星图片可以清楚看到印度机场和陆军司令部等国内敏感设施。另外，在2007年，美国科学家联盟（FAS）核情报项目组也发布过一份研究报告，他们根据Google Earth上的卫星影像对中国导弹发射平台妄加揣测，加拿大《汉和防务评论》也曾公开表示，依靠Google Earth他们得到了中国核潜艇的情报。



在Google Earth中，五角大楼在911事件中被飞机撞击的部位也被标出

当然，Google Earth所用的仅是一两年前的旧地图，而且拍摄照片的卫星也并非谷歌公司所有，谷歌公司也仅是卫星地图的商业购买者而已。但是电子地图的普及化，无疑将电子地图安全性的隐患提到了明处。在这种情况下，尽快完善国内对于电子地图的管理，使国内互联网用户充分认识到加强互联网地图和地理信息服务网站监管的重要性，无疑是非常必要的。互联网地图作为地理信息的载体之一，同其他地图一样，是国家版图的主要表现形式，体现着一个国家在主权方面的意志和在国际社会中的政治、外交立场，具有严密的科学性、严肃的政治性和严格的法定性。如果在互联网地图上擅自标注、加载、上传重要地理信息数据和属性，都有可能泄露国家秘密，给国家安全造成隐患。



在Google Earth中，驾驶虚拟飞机SR22飞行在故宫上空

其实这也和我们每个人都息息相关。



地盘我作主，空间大变脸（上）

■贵州 冰河洗剑

自己的空间，就是自己的地盘。从Q-Zone、百度空间、MSN Space，到网易博客、新浪博客等，各种Blog空间数不胜数。如何才能让自己的空间摆脱千篇一律的面孔，如何让空间成为真正展现自己个性的地盘？除了个性的文字之外，美化自己的空间，才真正让空间成为自己与众不同的地盘。

基础篇 空间自带的美化修改设置功能

各大博客空间都为用户提供了丰富的美化功能，在进行进一步个性美化设置之前，首先要学会基本的美化修改设置操作。在了解各空间的美化设置操作方法时，尤其要注意相关模块的添加方法，这与后面的个性修改美化至关重要。

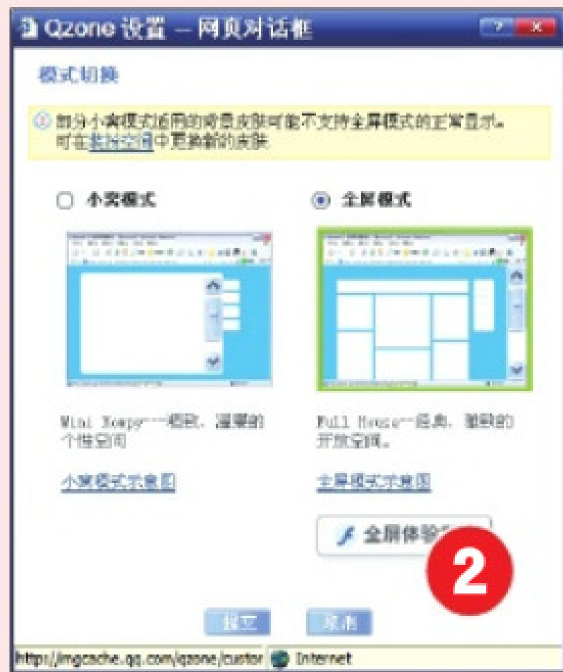
一、Q-Zone提供的美化修改功能

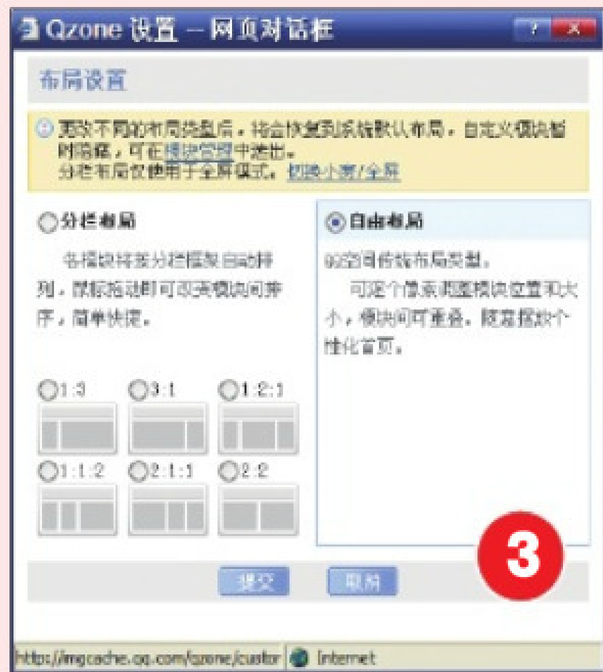
Q-Zone的美化操作比较直观，登录Q-Zone后，点击右上角处的“自定义”按钮，或者直接按下Alt+J组合键，即可显示空间自定义浮动栏（图1）。



1.风格与模式设置

在浮动栏上点击相应的功能按钮可进行相应的空间美化设置，例如点击“风格设置”，可为空间套用现成的风格模板。这里点击“模式切换”，在弹出对话框中，可选择“全屏”或“小窝”两种模式。小窝模式只支持1024×768的分辨率，因此建议设置为全屏模式（图2）。点击“布局设置”，可设置空间页面中各组件的分布，最好选择“自由分局”模式，这样可任意调节摆放各模块的位置（图3）。





2.添加美化模块

在浮动栏上，还有非常重要的两个功能项，其中，“新建模块”可建立各种图文、Flash、视频模块；“模块管理”则用于管理空间中的所有模块组件。所谓的模块，其实就是一个页面元素，用于显示一张图片，或者播放一个视频、Flash动画等。通过管理和调节布置这些模块，可让Q-Zone变得更加美观。每个模块可设置透明或隐藏，模块之间可互相重叠，设置分层或置于顶层。

另外，在Q-Zone中还提供了许多装饰背景等物品，不过这些都是要花钱升级为黄钻会员或用Q币购买的，本文中主要教大家免费美化空间的方法，所以这里就不再提及。

二、MSN Space提供的美化功能

MSN Space最近又有了更新，改掉了许多“坏毛病”，以前速度慢、日志不易发表等缺点都消失了，现在的MSN Space速度非常快，因此许多用户又回归MSN Space了。



1.模板外观

登录MSN Space后，点击页面中的“自定义”按钮可打开MSN Space空间美化浮动工具栏（图4）。在工具栏上点击“应用模板”按钮，可为MSN Space设置一个模板外观，在“主题”中则可使用默认设置的外观界面。

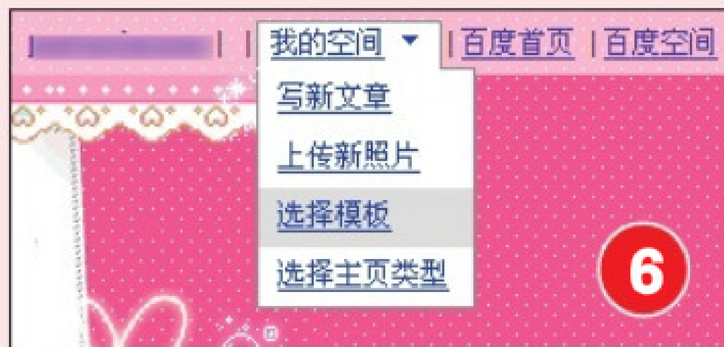
2.HTML模块

点击“新建模块”，可建立一个新模块添加编辑页面，其中比较重要的是“自定义HTML”，可加入HTML模块，用HTML代码来美化空间（图5）。同样的，MSN Space模块与Q-Zone模块功能是一样的，也可自由拖动摆放其位置，但MSN Space的模块有一些不同，模块间不能彼此重叠。

另外，在“高级”项中可设置各种背景图片及颜色等，具体的使用方法将在后面进行讲解。



三、百度空间提供的美化功能



百度空间借助着百度Hi的推出，又成功抢到不少用户，而且百度空间拥有速度快、用户圈多的诸多优点，因此用户非常多。百度空间的美化功能也非常丰富和强大。

1.丰富的模板

登录百度空间后，点击右上角处的“我的空间”→“自定义模板”命令，可打开空间美化页面（图6）。在“选择模板”中，可看到百度空间官方网站中提供了大量的空间美化模板。现在提供有多达245 752个模板（图7），每个模板都非常漂亮。只需选择某个漂亮的模板，点击一下“应用”按钮，即可让自己的空间变得美观漂亮了。





2.自定义CSS代码

当然也可自定义自己的模板，或者在已有的模板上进行修改美化，让百度空间更加漂亮。点击“自定义模板”按钮，再点击“创建新模板”按钮，即可打开百度空间的CSS自定义模板编辑页面。通过设置自定义的CSS代码，就可完全个性化修改美化自己的百度空间（图8）。

什么是CSS?

CSS就是层叠样式表（Cascading Stylesheet）的英文首字母缩写，它是一种用于网页设计美化的标记性语言。CSS可控制页面的布局、字体、颜色、背景和其他效果，它的特点是允许将网页样式信息与网页内容分离，可用于以解决网页界面排版的问题。也就是说，可通过设置一个CSS样式表，而改变同一页面的不同部分，或者不同网页的外观和格式，从而大大简化网页美化设计工作。

四、网易博客提供的美化功能

各大门户网站都提供了博客服务，功能都非常强大而稳定，比如新浪博客、网易博客等。门户网站的号召力是不容忽视的，各大门户博客的用户也非常多，这里我们以网易博客为例，介绍此类博客的美化设置。

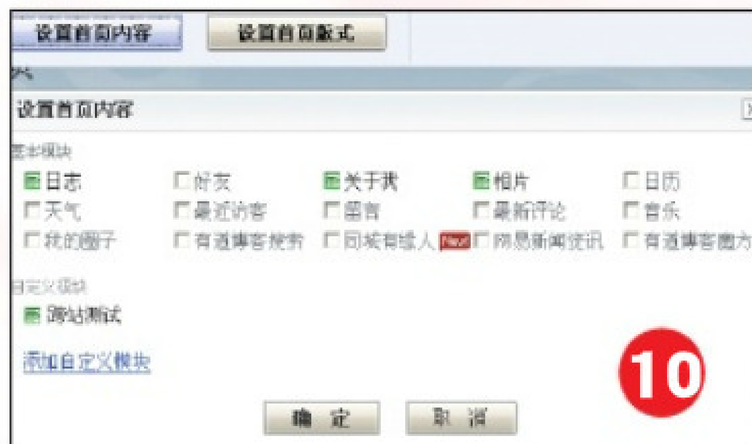
1.应用主题风格

登录网易博客后，点击右上角处的“换衣服”按钮，打开自定义页面。在“主题风格”中，可选择系统提供了主题模板，直接完成简单的美化（图9）。在“风格自定义”中可对现在的主题风格进行修改设置。



2.编辑HTML代码

点击“设置首页版式”按钮可设置页面的布局。点击“设置首页内容”展开模块自定义页面（图10），在页面中可选择当前的模块，也可点击“添加新模块”按钮打开模块添加编辑页面。在编辑页面中，可使用编辑栏上的功能插入视频、Flash动画以及各种特效字等，当然也可直接输入HTML代码，进行页面的美化操作（图11）。





进阶篇　空间的背景美化

其实美化空间的最佳方案，是提供各种网页编程语言代码的支持，比如许多空间都曾经支持各种Javascript代码，但由于常常遭受各种恶意代码的攻击，例如跨站挂木马网页之类的，所以出于安全考虑，现在它们只提供了普通HTML代码的支持。虽然HTML代码功能自由度少了许多，但也足够满足各种需要了。空间的背景影响着整体的美观，一切美化操作也应在背景的基础上进行，下面我们先来看看如何美化空间的背景。

虽然各大空间都自带了不同的风格主题或模板，简单选择应用就可对空间实现美化。不过自带的外观模板，用的人多了就难免重复，而且也不能充分体现个性。由于现成的风格模板太简陋，因此需要对空间进行自定义的修改美化，这就不能不用到空间提供的模块和代码功能了。

另外，要特别提醒大家的是，由于腾讯对于HTML代码的管理非常迅速而严格，因此本文给出的这些代码可能不久后便会失效。一旦出现新的免费代码，请读者一定要尽快使用保存。许多Q-Zone爱好者论坛或网站均有此类资源。

一、Q-Zone背景皮肤，一句代码解决

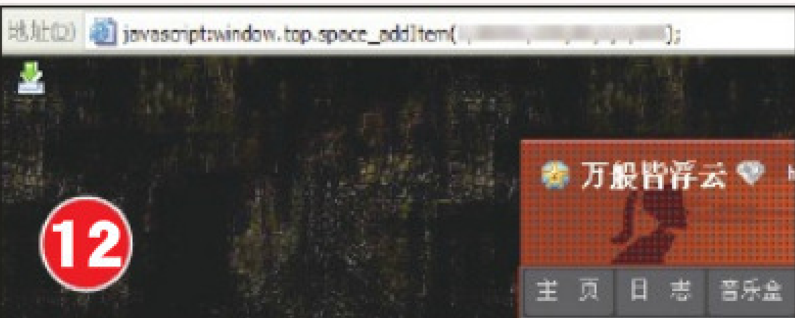
Q-Zone默认的背景皮肤是蓝色，看多了很让人疲劳，而且默认的背景与各种模块的整体色调是脱离的，根本不相匹配，十分难看。不过要更换背景，使之与各种模块融与一体，往往需要到Q-Zone商场去购买皮肤。怎么办呢？如何才能免费更换自己的背景皮肤？一句简单的代码，就可解决这个问题。

关于Q-Zone免费背景代码

早期的Q-Zone，在自定义模块中是可使用自定义Javascript语句的，因此各种美化功能非常强。但后来经过几次大小封杀后，在模块中早已不能使用自定义Javascript代码了。现在只能通过在浏览器用Javascript方式调用代码语句，显示装扮效果之后进行保存，因此功能比以前弱了许多。

地址栏Javascript美化语句的格式为：javascript:window.top.space_addItem(type,itemno,posx,posy,width,height,zIndex,notPlayFlash);

其中，“type”表示装扮物品的分类，“itemno”表示装扮物品的编号；“posx”表示背景水平位置，“posy”表示背景的垂直位置，默认是80；“width”用于定义背景宽，默认为0，“height”定义背景高度，默认为0；“zIndex”是用来设置背景所在层的，用于修改模块上移或下移层，一般设置为9x。



例如这里有一个美化语句：javascript:window.top.space_addItem(1,26341,30,80,100,100,94);

其中的1表示这是背景皮肤，26341是皮肤中的编号号，其他几个参数可参看上面的说明。整句代码的效果是显示了“抗击地震”的背景（图12）。这里比较重要的有一个参数“94”，它用于指定皮肤模块的层。可看到当前皮肤有两层，一层是地震的照片，一层是黑色的衬底，修改参数“94”，就可将这两层变换上下层关系。例如将上面的代码改成如下：javascript:window.top.space_addItem(1,26341,30,80,100,100,93);

代码执行后，就可看到衬底被置于顶层，图片被覆盖了，整体显示全黑的背景皮肤（图13）。



1.简单修改背景皮肤

登录Q-Zone后，点击“自定义”，然后按下F4键，切换到地址栏中，在浏览器地址栏中输入如下代码（图14）：javascript:window.top.space_addItem(1,26341,235,80,0,0,605);



上面这是一条Javascript代码语句，注意最后有一个半角的分号“;”。Javascript代码是可直接在地址栏中执行的，只需要用Javascript协议标记开头即可。输入代码后，直接按键盘的“Enter”回车键，即可执行代码使之生效。现在来看看执行代码后的效果（图15），前面一张是默认的背景图片，后面一张是执行代码后的效果，看看现在是不是协调多了？



上面的Javascript语句是设置了一个全黑的背景，效果很漂亮。另外还有一些免费的背景代码，可设置成不同的背景颜色，例如在浏览器地址栏中执行下面几条：

javascript:window.top.space_addItem(1,4693,0,0,0,0,94);
javascript:window.top.space_addItem(1,8669,80,80,100,100,93);

javascript:window.top.space_addItem(1,4693,80,80,0,0,124);
javascript:window.top.space_addItem(1,26497,80,80,100,100,94);

第一条语句可获得一个粉红色的背景；第二条语句可获得一个紫黑相间的背景；第三条是一个灰色的皮肤；第四条语句可获得一个带满天星的黑色背景，非常漂亮！选择背景后，如果效果满意可随便拖动一下其他的几个模块，然后点击自定义栏上的“保存”按钮，即可保存背景设置了。

2.开场动画效果

开场动画是Q-Zone提供的一个特殊的空间效果，用于在打开某个空间时等待显示页面时的动画特效。大部分的开场动画都是需要花钱的，但也可使用一些代码获得免费的开场动画。

在浏览器地址栏中输入如下Javascript语句：javascript:window.top.space_addItem(14,4386,0,0,1,1,0);

回车执行该语句后，即可自动切换重新打开Q-Zone，并显示出一个“欢迎您我的小屋”的开场动画，非常可爱（图16）。如果想保留该动画，可用与上面相同的办法，移动一下模块，然后点击保存按钮即可。



3.背景点缀

单色调或只有图片的背景，虽然比原来漂亮了许多，但还是缺少太多的动感，因此可在Q-Zone背景上添加一些点缀物。

在地址栏中输入如下代码：javascript:window.top.space_addItem(16,23732,350,80,500,600,0);

回车执行后，即可在背景页面中显示向上飘的粉色雪花（图17）。可根据前面的说明，修改相关的参数，实现背景区的扩大，并可定义漂浮物位置。



4.添加挂件植物

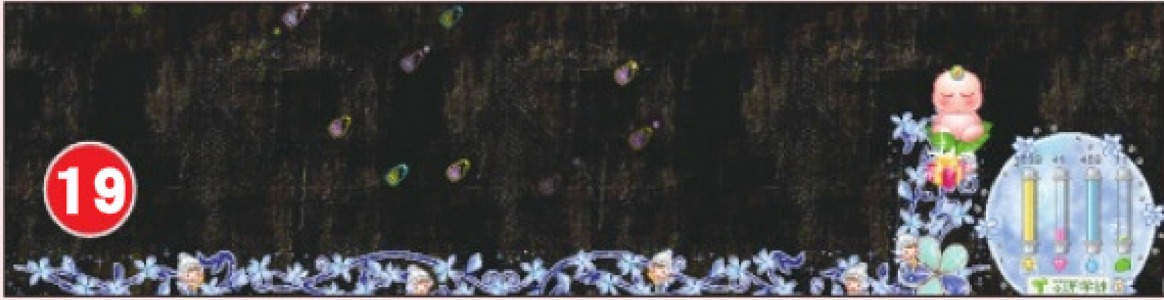
除了各种悬浮物和背景效果外，还可在Q-Zone中添加一些挂件以及植物。



用同样的方法，在地址栏中执行如下Javascript代码：javascript:window.top.space_addItem(16,15916,0,0,200,200,0);

可在页面左上角处显示一个“生日蛋糕”的挂件（图18）。

Q-Zone的植物等级与Q-Zone的人气有着很大关系，不过一行代码就可免费领取5级的花匠植物了。在浏览器地址栏中执行如下代码：javascript:window.top.space_addItem(7,22576,0,0,0,1,0);



将会显示带7个人参娃娃的花（图19）。下面也有另外几款5级花之神匠代码，不过在使用的时候需要注意，植物代码有可能会影响全屏模式的显示，有时会自动切换加小窝模式：

小熊花：javascript:window.top.space_addItem(7,20981,0,0,0,1,0);

黑色妖精：javascript:window.top.space_addItem(7,6553,0,0,0,1,0);

黑玫瑰：javascript:window.top.space_addItem(7,2464,0,0,0,1,0);

绿茶飘香：javascript:window.top.space_addItem(7,2466,0,0,0,1,0);

烈焰红唇：javascript:window.top.space_addItem(7,2465,0,0,0,1,0);

冷之艳：javascript:window.top.space_addItem(7,23884,0,0,0,1,0);

其他5级花1：javascript:window.top.space_addItem(7,1109,0,0,0,1,0);

其他5级花2：javascript:window.top.space_addItem(7,1110,0,0,0,1,0);

其他5级花3：javascript:window.top.space_addItem(7,1111,0,0,0,1,0);

5.修改导航条

默认的Q-Zone导航条比较丑陋，还是用代码来换一个漂亮的导航条吧。用同样的方法，在地址栏中执行Javascript代码：javascript:window.top.space_addItem(13,5330,0,0,200,600,0);

即可将默认的导航条换成一个音乐盒导航条，保存代码执行效果即可（图20）。



6.公告栏与鼠标

公告栏有的时候比较碍眼，用如下代码可添加透明公告栏：javascript:window.top.space_addItem(12,1238,0,0,96,96,1)；

使用很简单，直接点击添加的透明公告栏模块，选择“编辑”，输入公告内容即可。公告栏将会是透明的，没有任何边框，直接显示在页面上，并且会不断向上滚动显示公告。

7.背景鼠标的美化

Q-Zone中的鼠标图案，也属于美化的一项重要内容。下面有几款鼠标免费美化代码，可用同样的方法使用：

小绿人：javascript:window.top.space_addItem(4,4966,0,0,0,1,0);

色狼：javascript:window.top.space_addItem(4,5535,0,0,1,1,0);

大青蛙：javascript:window.top.space_addItem(4,4966,0,0,0,1,0);

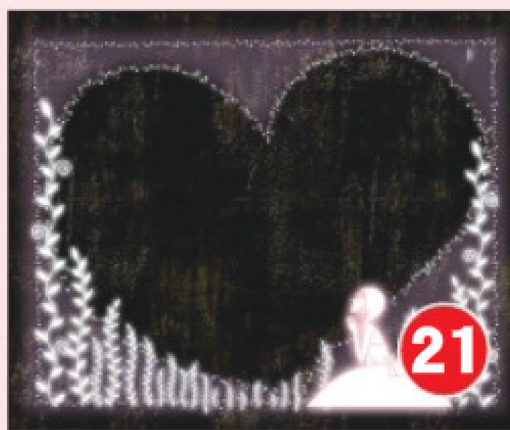
dangerous：javascript:window.top.space_addItem(4,5837

,0,0,1,1,0);

老鹰：javascript:window.top.space_addItem(4,1151,0,0,0,1,0);

8.QQ模块边框的美化

在Q-Zone中，除了各种自定义的美化功能模块外，还有默认的日志、留言、音乐等内容模块。这些模块的边框都非常简陋，严重影响Q-Zone的美观，因此需要对模块边框进行美化。使用QQ边框代码可有效遮盖模块的边框，例如，在地址栏中执行如下Javascript代码：javascript:window.top.space_addItem(16,23726,350,80,500,600,0);


21


22

将会显示一个动态银白色的心形框（图21），这个边框可作为日志、留言或公告等模块的边框。使用很简单，点击自定义浮动栏上的“模块管理”按钮，打开模块管理对话框。然后取消其他的模块，勾选显示“日志”模块。确定后，在页面中将“日志”模块与刚才添加的边框模块重合调节，即可获得漂亮的效果（图22）。

二、利用图片美化Q-Zone模块

Q-Zone的免费边框效果还是有限，有时一些模块的边框不能完全覆盖遮挡，因此最好的办法是利用自定义图片来美化模块边框。

1.利用现成的大图模块美化Q-Zone

这里先给一个效果图（图23），演示空间为“http://user.qzone.qq.com/85802680”。

首先登录Q-Zone后，打开自定义工具栏，点击上面的“模块管理”，打开模块管理对话框。将对话框中的所有模块全部取消隐藏，仅保留一个“网络日志”模块（图24）。提交后页面中就非常简洁了。使用前面的代码将背景皮肤需要设置成自己喜欢的风格，这里选择了粉色系，因此执行了如下代码：javascript:window.top.space_addItem(1,4693,100,80,0,0,93);


23

因为要与背景皮肤搭配，所以点击自定义浮动栏上的“风格设置”，在弹出的风格设置对话框中，将风格设置为“粉色风格”。提交后效果如图所示（图25）。


24

从网上找到一个粉色系统的Q-Zone大图模块（地址：http://www.qq-zone.org/upimg/userup/0801/03003003T43.jpg），其实这些大图模块非常多，在百度或Google里面用“QQ空间大图模块 粉色”为关键词，搜索一下即可找到很多。


25

现在要添加大图模块到Q-Zone中，点击自定义浮动栏上的“添加模块”按钮，打开模块添加对话框。选择模块类型为“图片模块”（图26），然后在添加标题处随便输入一个名称，如“大图模块”，在图片地址处输入刚才找到的大图模块链接地址（图27），输入验证码后，点击确定按钮，即可完成大图模块的添加。


26


27

在自定义页面中，拖动刚才添加的大图模块边框，可改变其尺寸大小，直到显示正常尺寸。然后右键点击大图模块的标题栏，在弹出菜单中选择“移到底层”命令，将大图模块放到最底层作为背景（图28）。此时刚才保留的网络日志或其他模块就会显示出来了，将网络日志拖动到大图模块上面的方框上。然后再点击“模块管理”按钮，在弹出的模块管理对话框中勾选要显示的模块，比如留言或个人资料等，根据大图模块上有的方框来确定显示的模块数目。然后用同样的方法，将添加的模块拖动到相应的方框上即可——注意，各模块的大小要与方框大小相同，一般模块有大小两种规格，如果不匹配，切换一下显示规格即可。


28

再修改默认的导航条，将其改为粉色的“睡美人”导航条，代码如下：javascript:window.top.space_addItem(13,9758,0,0,200,600,0);

将导航条拖动到合适的位置。最后，还可添加一些同色调的浮动物之类的，例如这里添加了粉色的雪花：javascript:window.top.space_addItem(16,23732,350,80,500,600,0);

再加入同风格的开场动画：javascript:window.top.space_addItem(14,4386,0,0,1,1,0);

最后点击“保存”按钮，就可看到最终的美化效果了。

2.自制大图模块美化空间

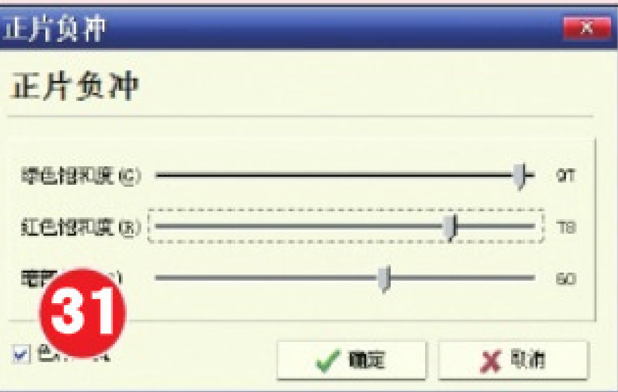
网上的各种Q-Zone大图模块资源非常多，但也许想让大图模块更具自我个性，那么就只有自制自己的大图模块了。其实制作的方法很简单，这里以制作类似非主流风格的Q-Zone大图模块为例：

首先，从网上随便截取几张图片作为素材，人物或静物的均可（图29），当然也可用自己的照片来制作。

安装一个叫“nEO iMAGING（光影魔术手）v0.26”的软件（下载地址：http://www.skycn.com/soft/26063.html）。打开照片素材，点击工具栏上的“裁剪”按钮，裁剪照片中要截取的部份（图30）。剪裁完毕后，点击菜单“效果”→“正片负冲”命令，弹出效果对话框。在效果设置对话框中，可调节绿色与红色的饱和度，进行暗部调节等，如果要色调偏黄一些，可勾选“色相偏黄”（图31）。调节至满意的效果后，点击确定按钮，再点击“效果”→“反转片效果”，根据自己的感觉调节一下反转片效果。处理过后，即可看到照片已经变得有些另类了（图32）。









如果想作黑白色调的背景，那么可点击“效果”→“黑白效果”，调节黑白对比度，生成黑白效果。最后还可再进行几次反转片与黑白处理。

用同样的方法处理另外几张素材，在处理过程中可灵活运用负片、反转片、负冲、旧相等几种效果。使“调整”中的“反色”，有时也可获得比较特殊的效果。

将几张素材处理完毕后，选择其中某张准备作为主元素的素材，为其添加边框及字体效果。方法很简单，点击菜单“工具”→“花样边框”命令，在弹出对话框中选择一个适合非主流风格的边框（图33），点击确定按钮，就可看到加上边框的效果了。另外还可重复添加边框，使用“撕边边框”，都可获得不同的边框效果（图34）。最后，同样可根据需要选择是否进行黑白处理。

最后，选择“多图边框”命令，打开多图边框对话框，在其中选择一个多图边框。点击下方右侧的添加按钮，将其他几个素材添加进来，即可生成多图组合效果了（图35）。最后，再使用“缩放”和“裁剪”功能，将图片尺寸设置为1024×700左右，根据情况设置。











整体大图制作成功后，还要在上面添加上日志、留言或个人资料等边框。方法很简单，执行QQ，在Q-Zone页面中，按下Ctrl+Alt+A组合键，截取日志或相册、留言本区域，将其粘贴到光影魔术手中。然后，点击菜单“图像”→“裁剪/抠图”命令，打开编辑对话框。全选整幅画面，点击“去背景”，选择用黑色将其全部填充（图36）。

填充后，再使用前面的边框命令，即可为相应的模块区设置边框，可直接设置白色边框或使用其他简单一些的边框效果。最后将生成的边框图片复制后粘贴到前面生成的大图上，即可得到一个边框了。用同样的方法，添加想要的几个边框，并设置其位置即可（图37）。还可在图片上添加个性的文字，并从网上下载一些漂亮的字体对字体进行美化。

将制作好的大图模块上传到某个空间中去，然后按照前面的方法添加大图模块，指向上传的图片链接即可调用自己的图片来美化Q-Zone了。

在上面的文章中，主要讲解了使用代码美化Q-Zone以及调用和制作大图模块来进行美化。其实，美化空间的手段不止简单的几种，Flash之类的动画模块，能让Q-Zone更加精彩无比。在下一期的文章中，我们将介绍如何使用Flash模块美化空间，以及为空间添加宠物及各种动态效果，单篇文章日志的美化等。当然，有了本期的美化基础，下期的MSN Space、百度空间和网易博客之类的美化也将更加容易了。

网罗天下

■北京 fly

变形金刚漫画版

http://games.enet.com.cn/article/A18820070808001.html



作者是SuperGQ。据他本人自述，他本来只是上班时闲暇间隙，无意中涂鸦随手画了第一个（本来是个吞钱的储蓄罐），一看果然够傻里傻气、够金刚，于是画了4格漫画，称其为国产人机变形金刚。后来发到某金刚论坛，有人提议来个系列会很有趣。于是一发不可收拾，开始进行小故事连载了。经典霸天虎和汽车人角色都上场，现在已经画到第76集了，算是向童年变形金刚和07电影版致敬之作，希望大家喜欢。如果你没看过变形金刚动画版，可能看起来有点不知所措。画风谈不上精致，完全属于比较恶搞的，闲暇时可以看看开心一下。

马场大亨

http://content.funny-base.com/games13/race-horse-tycoon.swf

一款模拟经营类Flash游戏，很简单，没有太多复杂的设定。一开始是选择马，每匹马有5个参数：Fitness是体能，Speed是速度，Stamina是耐力，Jumps是跳跃能力，Attitude是脾气。选好马以后选骑师，有Experience（经验）、Dodgyness（闪躲）、Aggression（攻击）3个参数，然后选择驯马师。驯马师的参数和马一样，应该针对马的弱点进行选择。



最后选择马粮、马房和运输工具。如果钱富裕，马房和运输工具可以选个高级货。马粮比较恶搞，汉堡、蛋糕、啤酒和奶酪，但看起来似乎也没什么区别，反正价格都一样。都选完以后进入总览界面，这里你有不满意的地方还可以更换。然后点下边的Goto the Race就可以进行比赛了。最开始的比赛最好选择难度低、距离近的，奖金自然也低。进入赛马界面后，点屏幕中间的Place Bets Here可以进行赌博，而Form Guide Here则是查看参加赛马的对手情报。一切就绪，点Star Race即可开始比赛。要注意的是，比赛过程中无法人为控制，一切只能听天由命了。

见龙卸甲之关原合战

http://bbs.cnwest.com/viewthread.php?tid=26729



《见龙卸甲》这个电影我是没看过，连剧情都不清楚，所以最早突然看到这个帖子还觉得挺正常，甚至以为这就是文配图的故事梗概。后来是看到“小西行长、毛利秀元、岛津义弘战前合影”才琢磨过味来，这完全是刘张关嘛，才知道完全不是那么回事。也许是我不够关心娱乐时事，也许是我稀里糊涂不能明辨是非，总之是上了一回大当。不过话说回来，当我去网上寻找《见龙卸甲》相关资料时才发现，这个电影“果然”说的是三国，而且是说赵云。不过网上似乎是骂声一片，从剧情到道具，从服装到对白，搞得这么像日本片，一时看错也不能怪我了。

战神的挑战

http://download.chnren.com/SoftView.asp?SoftID=4174

移植自PSP上的一款游戏，英文名Puzzle Quest。原来是个英文版，移植到PC上后被玩家六翼天使汉化，在此对他的钻研精神及耐心和毅力表示感谢。该游戏拥有类似RPG式的剧情，但是战斗却完全是以类似MSN的珠宝大战那样的类型来完成的。有丰富的装备和魔法系统，有符石打造系统，可以俘虏怪物、学习怪物的技能，还可像《英雄无敌》那样建造城堡——虽然简陋了些，但可攻占敌人的城堡，在酒馆里付点小钱还能了解这款游戏的背景故事。游戏完全用鼠标进行控制，在战斗画面中的红、绿、黄、蓝分别对应火、气、土、水4系魔法。紫星是经验，黄饼是金币；骷髅用来攻击对手，如果骷髅上有个“+5”的标志，攻击力也会进一步提升。游戏后期指望杀怪升级希望不大，一般都是用金币来提升属性等级。在没有大作可玩的情况下可以尝试一下这款游戏，说不定会有不同的乐趣。需要注意的是，该游戏是自动存盘的。如果你想尝试不同的职业角色，可以在开始界面中选择“单人游戏”，就可以更换英雄了。



和你在一起
——系统辅助软件横向评测

■策划 本刊编辑部
■执笔 晶合实验室 Mu
贵州 逍遥
陕西 大海汪洋

关键字：辅助 安全 清理 横向评测

系统辅助类软件是最具有悠久历史的软件类型之一。在早期由于内存和硬盘价格昂贵，如何节约哪怕1kB空间也是大家热烈讨论的话题，同时使用命令行的系统设置非常复杂，常常有人不明就里进行设置导致系统崩溃。那时候高手们摸索出各种方法挤压出珍贵的可用空间，同时通过脚本或软件形式推广给普通用户，这可算是系统辅助软件的雏形。如今内存和硬盘容量虽然有很大提升，但系统产生的垃圾也同步增长；另一方面，虽然可视化界面使得系统设置更为简单，但更多的可设置项目同样让人无所适从。因此系统辅助软件伴随着系统的更新一同进步，始终帮助用户获得更好的使用体验。

超级兔子魔法设置（以下简称超级兔子）：http://www.pctutu.com/
Windows优化大师：http://www.wopti.net/
System Mechanic Professional（以下简称System Mechanic）：http://www.iolo.com/sm/
Vista优化大师：http://www.vista123.com/
TuneUp Utilities（以下简称TuneUp）：http://www.tune-up.com/
瑞星卡卡上网安全助手（以下简称瑞星卡卡）：http://tool.ikaka.com/
奇虎360安全卫士（以下简称奇虎360）：http://www.360safe.com/
金山清理专家（以下简称金山清理）：http://www.duba.net/

总体来说系统辅助类软件可分为两类：一类是历史比较悠久的系统增强型辅助，本次评测中的超级兔子魔法设置、Windows优化大师、System Mechanic Professional、Vista优化大师、TuneUp Utilities属于此类型。这种类型偏向于辅助和优化，提供大量相关功能，但很少涉及安全类项目，与传统的杀毒软件、防火墙等界线分明。另一类是历史较为短暂的安全辅助，其中以奇虎360安全卫士为首，包括两款安全软件厂商提供的瑞星卡卡上网安全助手和金山清理专家。此类偏向于系统的安全防护，通过合理的设置和功能提高系统的安全系数，有别于杀毒软件兵来将挡水来土掩的直接抵御。目前这两类软件共有功能也比较多，但还有一些区别。

由于Vista是必然的趋势，我们的测试除特殊说明以外均在Vista SP1系统下进行，软件均采用默认设置。

一、系统设置功能评测（满分：5分；权重：0.2）

默认设置的Windows系统，在操作方面往往有许多不够便捷或美观的地方。为提高系统操作执行效率，同时满足各种个性化的要求，各款优化软件都提供了全面的系统设置功能。这些功能主要体现在系统界面外观、功能的调整，以及对相关系统软件的设置等方面。通过软件的帮助，用户只需要在一个窗口内就可以更改大多数系统设置，省时省力，更能进行一些Windows本身不提供的更多的功能设置。

需要说明的是，由于System Mechanic、瑞星卡卡、奇虎360和金山清理软件本身不具备系统美化功能，因此未参与此项目的评价。

1.系统界面外观设置

Vista系统成为主流已是不可阻挡的趋势，虽然Vista已足够美轮美奂，不同用户可能有不同的需求。有的用户想让Vista外观更加漂亮，有的则希望去除Vista不必要的华丽，降低系统资源占用。对Vista外观的全面设置，当然是各款辅助优化软件必不可少的功能。

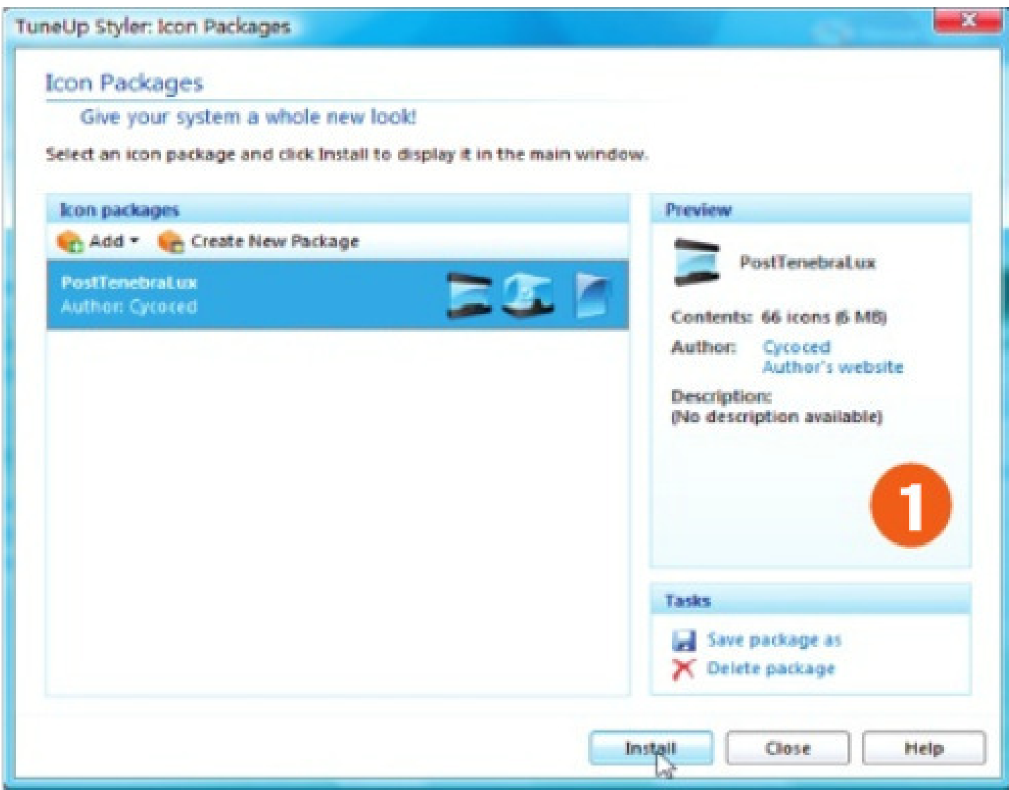
项目		超级兔子	Windows优化大师	Vista优化大师	TuneUp
桌面设置	桌面图标隐藏	●	●	●	●
	快捷方式图标美化	●	●	●	●
	墙纸管理	●	○	●	○
	侧边栏控制	○	○	●	
	任务栏时间说明	●	●	○	○
	显示Windows版本号	●	○	●	○
	显示资源管理器菜单	○	●	○	○
	强制开启半透明效果	●	●	●	○
图标美化	系统图标	●	○	●	●
	指定文件夹图标	●	●	○	●
	文件类型图标	○	○	●	●
	特色功能	○	○	○	控制面板图标替换
OEM信息	OEM信息	●	●	●	●
	OEM图片	●	●	●	●
	OEM品牌	○	●	○	○
登录启动界面	启动画面	●	○	●	●
	登录画面	○	○	●	●
	启动画面制作	○	○	●	●
	登录画面制作	○	○	○	●
	特色功能	○	○	○	New Screen工具
系统主题	主题破解	○	○	●	○
	应用第三方主题	○	○	●	Visual style
其他外观调节设置	字体平滑处理	○	●	○	●
	菜单外观与效果	○	●	●	●
	其他视觉效果	○	○	○	●

各款优化设置软件都提供了比较全面的个性定制功能，其中超级兔子和Vista优化大师功能比较强，而国外的TuneUp则相对较弱一些，可调节的项目比较少。

这几款软件大部分支持对系统图标或指定文件夹图标的更换，但相比之下，TuneUp的功能是最强的。这款软件还特别提供了对控制面板图标替换的功能，并可设置调整所有图标的显示大小，如果系统图标不能正常显示，还可修复还原。值得一提的是，TuneUp还提供了图标美化包功能，可将当前的图标设置导出为图标包，也可以下载软件网站上提供的图标包，直接安装完成美化（**图1**）。

Vista优化大师还提供了启动画面制作功能，可将指定的图片制作成Vista启动画面文件，其格式为.mui（**图2**）。另外，也可以直接从Vista优化大师官方网站上下载更多的启动画面文件。

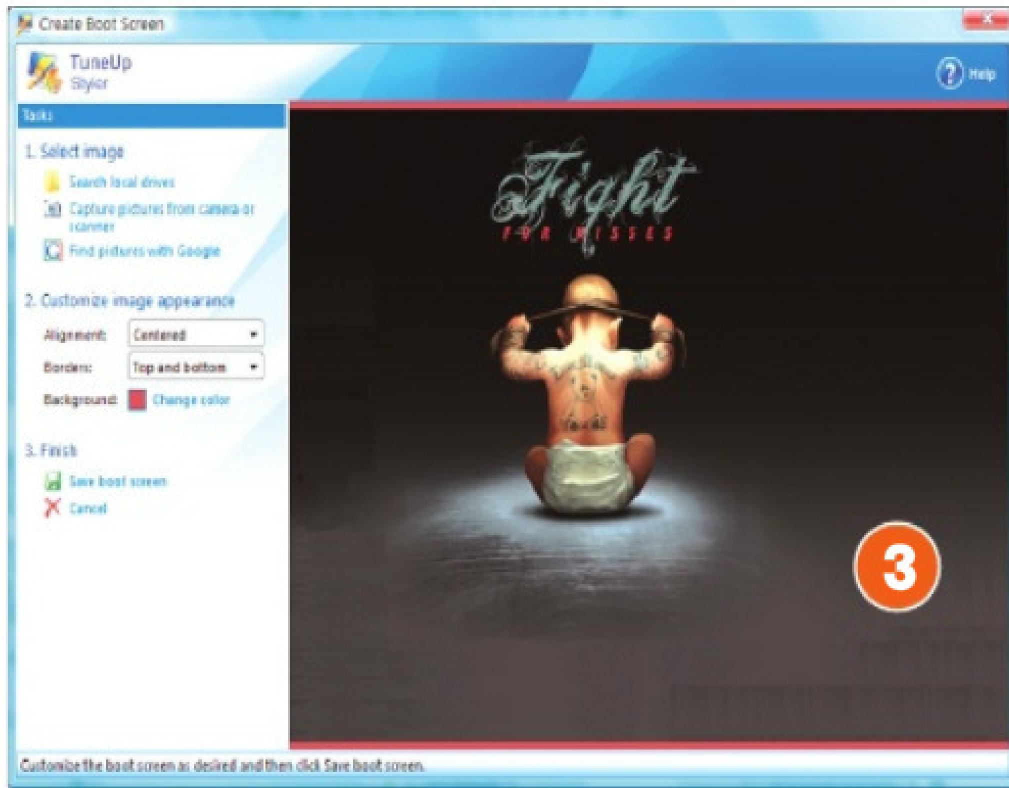
TuneUp的功能更加全面，可修改并制作生成启动画面和登录画面，生成的启动文件格式为.tbs；登录画面文件为.tls。其中提供的New Screen工具功能更强大，可设置背景图片、颜色及边框等（**图3**）。



TuneUp图标美化包



Vista优化大师制作启动画面



TuneUp的New Screen工具

2.系统功能调整评测

一款好的系统辅助软件，必然能对系统方方面面大大小小的功能进行设置，而且能对一些不足之处进行增强。

项目		超级兔子	Windows优化大师	Vista优化大师	TuneUp
系统启动登录控制	多系统启动	●	●	●	●
	启动加载程序	●	●	●	●
	自动登录	●	●	●	●
	登录提示信息	●	●	●	●
	关机清除临时文档	●	●	●	●
	特色功能	○	开机自动进入屏保；	多系统启动备份与还原；	1.在Windows欢迎界面显示未读电子邮件数目；2.快速用户切换功能控制；3.控制登录欢迎界面用户名与关机图标显示；4.显示错误信息及Logo
系统信息配置	系统文件夹路径	●	○	●	●
	鼠标键盘控制	○	○	●	●
	任务栏设置	●	○	○	●
	输入法设置	●	●	○	●
	开始菜单设置	●	○	●	●
资源管理器	缩略图设置	○	○	○	●
	文件颜色	○	○	○	●
	添加快捷命令	●	●	●	●
	普通对话框设置	○	○	○	●
	资源管理器菜单栏	●	●	●	●
	CMD窗口控制	○	○	○	●
	XP搜索功能	○	○	○	1.索引服务控制；2.传统搜索；3.搜索文件类型设置
系统功能控制	系统休眠	○	○	○	●
	禁止页面文件	●	●	●	●
	系统文件保护	●	○	○	○
	系统还原	○	○	●	○
	UAC功能控制	○	○	●	●
右键功能设置	新建菜单	●	○	●	●
	发送到菜单	●	●	●	●
	IE浏览器	○	○	●	○
	对象菜单	●	●	●	○
	自定义	●	●	●	●

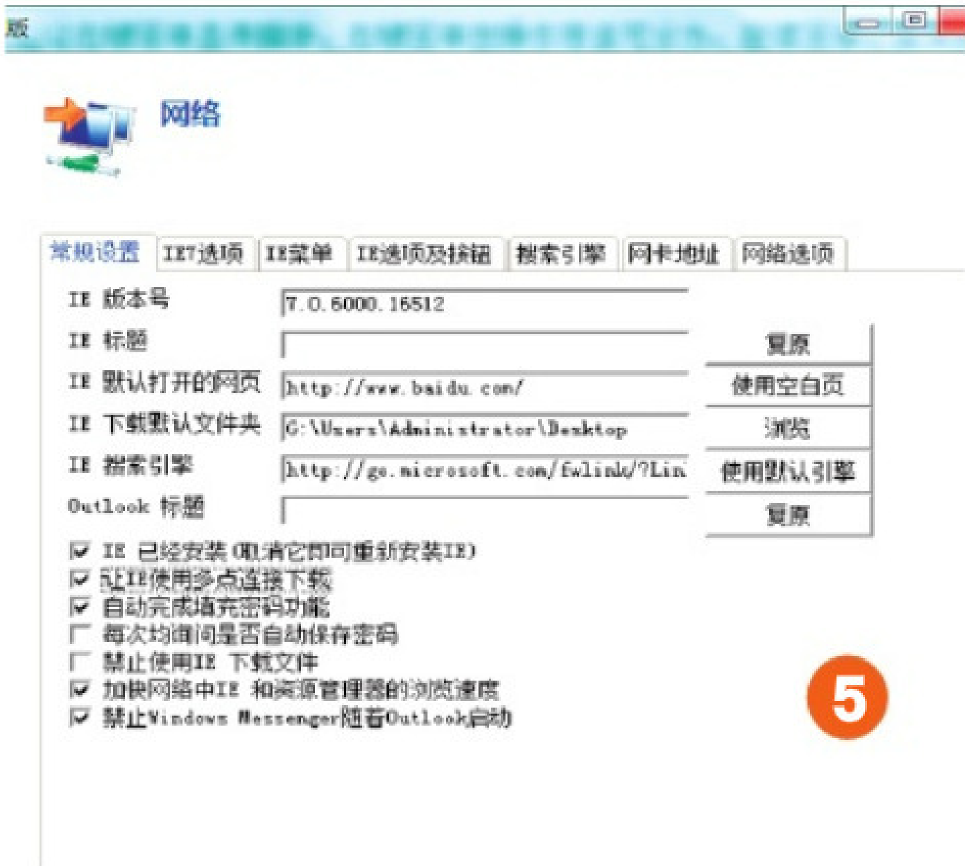
系统还原、休眠等功能，对某些用户来说可能是鸡肋，因此需要在辅助软件中方便地禁止或启用这些功能。是Vista系统中的UAC账户权限控制功能，对一些初用Vista的用户来说很难适应。Vista优化大师的UAC控制功能非常直观方便（**图4**），可对各种权限级别的UAC功能进行控制。Vista优化大师还特别提供了一个多系统启动备份与还原功能，可在重装系统导致多系统启动菜单被破坏时快速进行恢复。



Vista优化大师的UAC控制功能很方便

3.软件功能调节设置

除了对系统进行调节设置外，可能还需要对一些常用的软件进行控制，例如浏览器、邮件客户端程序等。



超级兔子的IE设置功能

项目		超级兔子	Windows优化大师	Vista优化大师	TuneUp
IE浏览器	多搜索引擎	●	●	●	●
	浏览器外观	●	●	●	●
	收藏夹管理	●	●	●	●
	IE下载连接数	●	●	○	●
	右键菜单管理	●	●	●	●
	工具栏按钮	●	○	○	○
	特色功能	1.多点下载功能；2.卸载重安装；3.多重搜索引擎	重装IE功能	○	1.设置代理标识；2.在图片上显示图片工具栏；3.在多媒体上显示多媒体控制栏；4.设置源代码查看器
Firefox浏览器		○	○	○	1.弹出窗口控制；2.标签控制；3.侧边栏位置设置；4.Firefox优化
邮件客户端控制		○	○	○	●

最常用的浏览器当属IE了，可以看到超级兔子魔法设置对IE的修改设置功能是最强的（**图5**）。通过功能表可以看出一个有趣的现象，似乎像国外的TuneUp这种软件，总没有国产软件对右键菜单、多余工具栏等控制功能强大，这也许与国内的流氓软件横行有关吧，然而国外的软件对于第三方软件的支持大大强于本土软件。

4.其他功能

除了对系统的修改设置外，各款辅助软件之所以拥有众多的用户，是因为这些软件都有自己的一些特殊功能。除了常见的进程管理、卸载管理之外，还有Vista系统本身不具备的驱动备份、虚拟桌面、大内存虚拟磁盘等功能。

项目	超级兔子	Windows优化大师	Vista优化大师	TuneUp
虚拟磁盘	●	○	○	○
虚拟桌面	●	○	○	○
内存释放	●	○	●	●
磁盘碎片整理	○	●	●	●
磁盘空间管理	○	●	○	●
驱动备份	●	●	●	○
进程管理器	●	●	○	●
注册表编辑工具	○	○	○	●
卸载管理器	●	●	●	●
特色功能	○	○	Vista一键修复；一键还原功能；工具箱	○

超级兔子魔法设置提供的虚拟桌面和虚拟磁盘功能非常实用，可虚拟出多个桌面方便多程序执行，并可使用大内存模拟出虚拟磁盘，加快程序执行（**图6**）。

Vista优化大师中集成了Vista一键还原（Vista Ghost）功能（**图7**），是一个以Ghost为核心的对Vista进行系统备份和还原的傻瓜工具，备份与恢复Vista时非常方便。此外Vista优化大师提供一键修复及特色工具箱，都是为Vista专门设置，具有很好的针对性。当然，这也使得其在WinXP系统下基本无用。



超级兔子将内存虚拟成磁盘



Vista优化大师的一键还原功能

本项点评

TuneUp和Vista优化大师提供的系统界面外观设置美化功能较强，可对Vista进行全面的个性化设置。相对来说，TuneUp的功能更强，而Vista优化大师不适用于WinXP，比较遗憾。Windows优化大师及超级兔子也有不少亮点功能。

在对系统功能的调节设置中，国产的Vista优化大师要略胜一筹，其直观的操作界面和方式，可让用户轻松控制调节Vista的各种系统功能，让系统更适合于自己的需求。不过Vista优化大师只适用于Vista系统。从系统功能设置调节的项目数量来说，国外的TuneUp则相对更强大，提供的设置功能涉及到系统的最细微处。

很显然，对第三方软件功能的设置功能，各款优化辅助软件并未提供太多关注，国外的TuneUp相对来说比较强。其实在挖掘了各种系统辅助优化设置功能外，提供第三方软件的优化功能会给用户带来许多新意，给软件创造许多增值点。想想看，在某款优化辅助软件中，集成了各种常用软件的优化设置功能，那将该是多么方便。

在以上功能之外的系统设置功能中，Vista优化大师也具有最多的实用功能如一键修复等，而其他软件大多是系统功能的替代，在实用性上稍差。

综合来说，Vista优化大师和TuneUp在这几项的评测中都是很占优的，不过最新版的TuneUp 2008没有中文版，对普通用户来说，其英文界面比较难懂，使软件的可操作性大大降低。而Vista优化大师从功能到界面操作上，都强于另外几款软件。

评分

超级兔子：4.0　Windows优化大师：4.1　TuneUp：4.5　Vista优化大师：4.2

二、更快更强——系统优化评测（满分：5分；权重：0.2）

优化功能是各款辅助软件的重头戏，简单的点击或设置就可代替复杂繁琐的各种手工优化操作，不但安全快速，而且确实有效。我们主要从启动优化、网络优化、硬件优化及软件优化几个方面，对各款软件的优化功能进行评测。这里我们只把能提升系统性能的设置当作优化设置。

同样地由于System Mechanic、瑞星卡卡、奇虎360和金山清理软件本身不具备足够的系统优化功能，因此未参与此项目的评价。

	项目	超级兔子	Windows优化大师	Vista优化大师	TuneUp
启动优化	系统选择等待时间	●	●	●	●
	磁盘检查等待时间	●	●	●	●
	启动程序项设置	●	●	●	●
	强制开启UDMA66	●	○	●	●
	预读方式设置	○	●	●	○
	特色功能	○	○	1.禁止启动时检测IDE硬盘；2.禁止启动备份日志	○
硬件相关优化	内存及磁盘缓存优化	●	●	●	●
	CPU二级Cache设置	○	●	●	●
	CD-ROM速度设置	●	●	●	○
	网络优化	●	●	●	●
软件相关优化	服务优化	●	●	●	●
	文件系统优化	○	●	○	●
	桌面菜单优化	●	●	●	●
	应用程序优化	●	●	●	●
	多媒体优化	●	●	●	●
	注册表优化	●	●	●	●
	关机优化	●	●	●	●
	特色功能	DirectX优化	○	○	自动分析优化

启动优化：

影响系统启动速度的项目很多，例如系统选择与磁盘检查等待时间设置，系统中的启动程序项多与少，数据预读方式等。其中对启动速度影响最大的除启动程序项目的数目外，另一个就是磁盘传输模式的设置，它将会大大减少启动画面中滚动条的滚动次数。不过，在这几款软件中，只有TuneUp提供了相关的设置，可强制固定磁盘传输模式为UDMA66。Vista优化大师则可直接强制取消IDE硬盘检测，对提高启动速度更有效。

硬件相关优化：

硬件优化主要指CPU、内存和磁盘及光驱的缓存设置优化加速，各款软件的功能都差不多。网络速度的优化测试是我们比较关注的，因为以前流传的一些网络优化设置技巧有许多是属于“伪技巧”，最对提高网速并没有效果。例如曾经最著名的Windows系统的“20%保留带宽”伪技巧，就曾经流传了很长一段时间，然后被证明并无效果。因此，网络速度优化项目的多少并不重要，重要的是优化项目是否有效。

几款网络优化软件都对最大传输单元、数据长度、传输单元缓冲区、黑洞探测等提供了设置，这些设置项对网络速度都是有一定影响的。但在Vista优化大师中，还是发现了著名的“20%保留带宽”伪技巧设置项目。



超级兔子可对Direct X优化

软件相关优化：

软件优化功能的评测项目统计有些麻烦，因为各款软件虽然提供了相应的优化功能，但是大多被归于不同的优化组中，而且项目名称各不相同，因此优化项目显得比较零乱。不过，统计起来还是可以归为几个大类的，比较有特色的是超级兔子专门提供了DirectX优化功能，DirectX对于图形性能的重要性是不言而喻的（**图8**）。

本项点评

各款软件的优化功能都差不多，也各有自己的特点。这里需要特别强调一下，首先是Vista优化大师的伪技巧问题，提醒用户及软件的设计者，不能光关注优化项目的多少，更重要的是优化功能是否真正有效！另外，在几款软件中，TuneUp的优化功能比较有特色，它并不需要用户手工操作，而是直接扫描系统中影响速度的项目，给出一个建议解决方案（**图9**），由用户选择是否进行该项目的优化。另外，它也给出了两个优化向导，优化设置时更加方便直观。



TuneUp的优化分析方案

评分

超级兔子：4.0　Windows优化大师：4.2　Vista优化大师：4.3　TuneUp：3.9

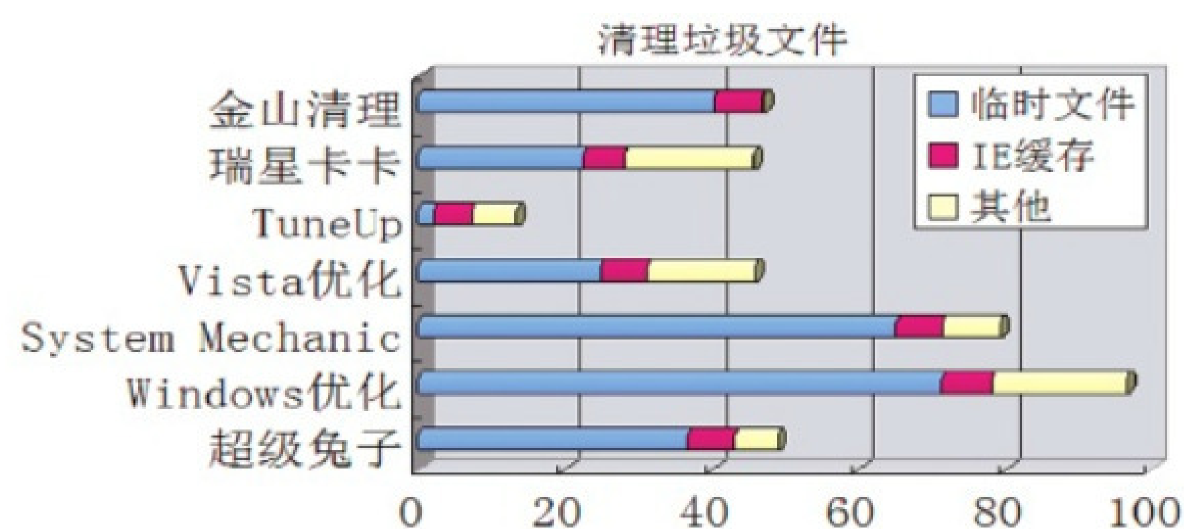
三、清理系统（满分：5分；权重：0.2）

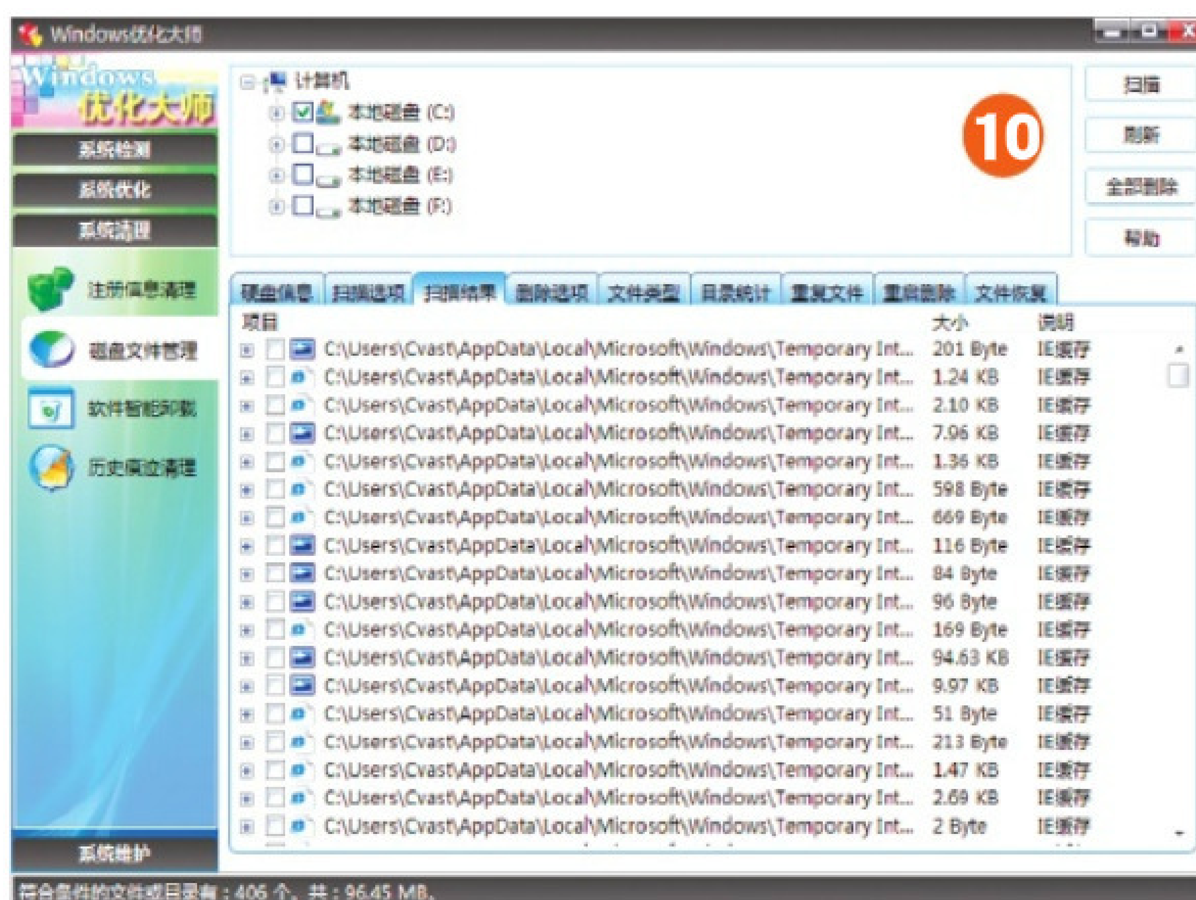
大家都知道，Windows系统用得越久所积累的垃圾文件就越多，而给用户的体验就是系统执行得越来越慢，所以大家总想删除明明已不需要却还留在系统中的“垃圾文件”。但是作为普通用户，我们在很多时候并不清楚哪些是系统不需要的文件，所以系统维护软件从很早开始就具有了各式各样的清理功能。

1.清理垃圾文件

软件	超级兔子	Windows优化大师	System Mechanic	Vista优化大师	TuneUp	瑞星卡卡	奇虎360	金山清理
垃圾文件清理	●	●	●	●	●	●	○	●
临时文件	36.79MB	71.23MB	65.11MB	24.98MB	2.12MB	22.62MB	○	40.32MB
IE缓存	6.45MB	6.89MB	6.21MB	6.36MB	5.26MB	5.59MB	○	6.49MB
其他	5.76MB	18.33MB	7.94MB	14.51MB	6.09MB	17.53MB	○	0.28MB
总计	49.00MB	96.45MB	79.26MB	45.85MB	13.47MB	45.74MB	○	47.09MB

表注：1.考虑到Cookie文件的特殊性，在清除垃圾文件的部分没有加入测试范围。
2.垃圾文件清理均设置为仅扫描C盘。
3.所有扫描的设置选项以保证公平为前提，尽量保持软件的默认设置，但进行了适当调整。





Windows优化大师的垃圾文件清理

实际清理的测试效果表明，Windows优化大师的文件清理效果是最好的，总共扫描到96MB的垃圾文件（**图10**）。

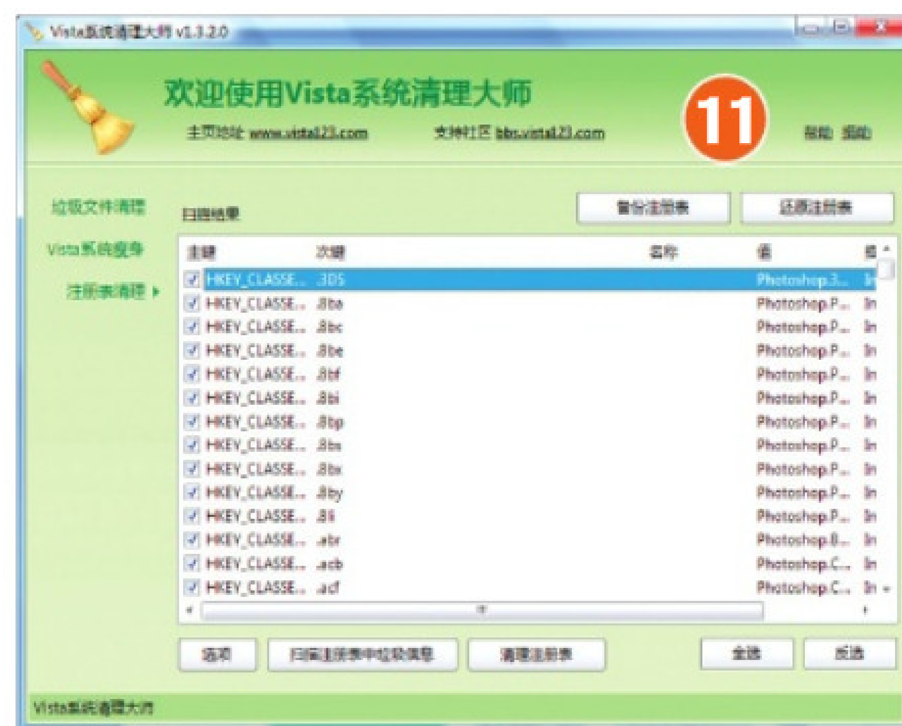
System Mechanic可以选择快速扫描或深度分析扫描，默认是快速扫描。但测试时发现，如果选择快速扫描，仅扫描到9MB左右的垃圾文件，远远低于其他软件的平均水平。启动深度扫描后清理效果明显，但扫描速度慢得令人咋舌——仅C盘的扫描就用了17分钟，其他软件均可以在两分钟内完成。

在所测软件中只有奇虎360没有提供垃圾文件清理的功能，虽然在其“高级”按钮里有“系统优化清理”的选项，但是点开以后里面是Windows优化大师的广告，其本身并未提供这一功能。

2.清理冗余注册表

Windows的注册表文件向来有“越用越大，越用越臃肿”的问题。给注册表减肥是很有必要的。

软件	超级兔子	Windows优化大师	System Mechanic	Vista优化大师	TuneUp	瑞星卡卡	奇虎360	金山清理
扫描功能	●	●	●	●	●	○	○	○
扫描到的数量	143	61	71	207	147	-	-	-



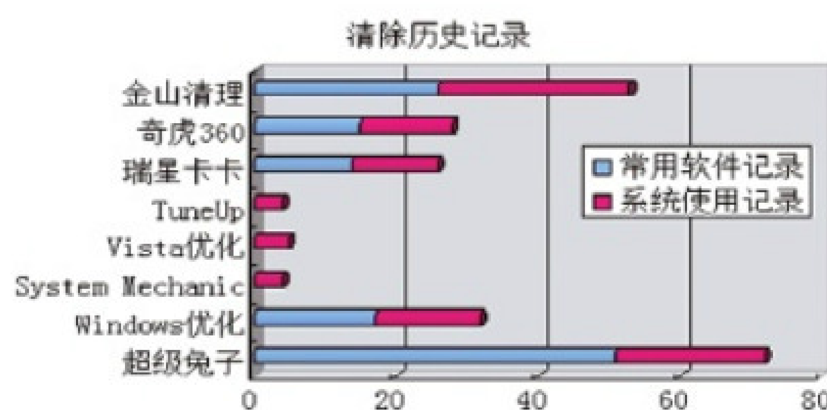
Vista优化大师的系注册表清理

虽然Windows优化大师的垃圾文件清理能力是最强的，但在清理注册表的能力上却非常薄弱。专为Vista设计的Vista优化大师在清理注册表方面更胜一筹，共扫描到了207条（**图11**），远远领先于第二名TuneUp的147条。瑞星卡卡、奇虎360、金山清理则没有提供清理注册表的功能，这跟其软件性质有关——毕竟是以强调“安全增强”为主的软件。

3.清除隐私及历史记录

系统用久了会留下很多的使用痕迹，或许从运行、上网等历史记录中就会泄露你的隐私，Cookie则更是偷窥者们最喜欢的“小甜点”。

软件	超级兔子	Windows优化大师	System Mechanic	Vista优化大师	TuneUp	瑞星卡卡	奇虎360	金山清理
常用软件记录	51	17	0	0	0	14	15	26
系统使用记录	21	15	4	5	4	12	13	27
总计	72	32	4	5	4	26	28	53



所测的8款软件均提供了清理隐私及历史记录的相关选项，但是本土软件在这个方面明显优于两款国外软件，这跟软件开发者了解国内用户的使用习惯和需求有关。

System Mechanic和TuneUp仅提供了清理IE或系统相关的记录，能力显得非常有限。Vista优化大师也没有包含常用软件使用记录的清理，希望软件的开发者将来可加入该功能。国产软件超级兔子则提供了72项可供清除的项目，涵盖面广。金山清理的清除历史记录功能分类详细，并可直接按照用户类型进行快速选择，考虑得非常人性化（**图12**）。



金山清理专家的历史痕迹清理分类很详细

4.软件卸载

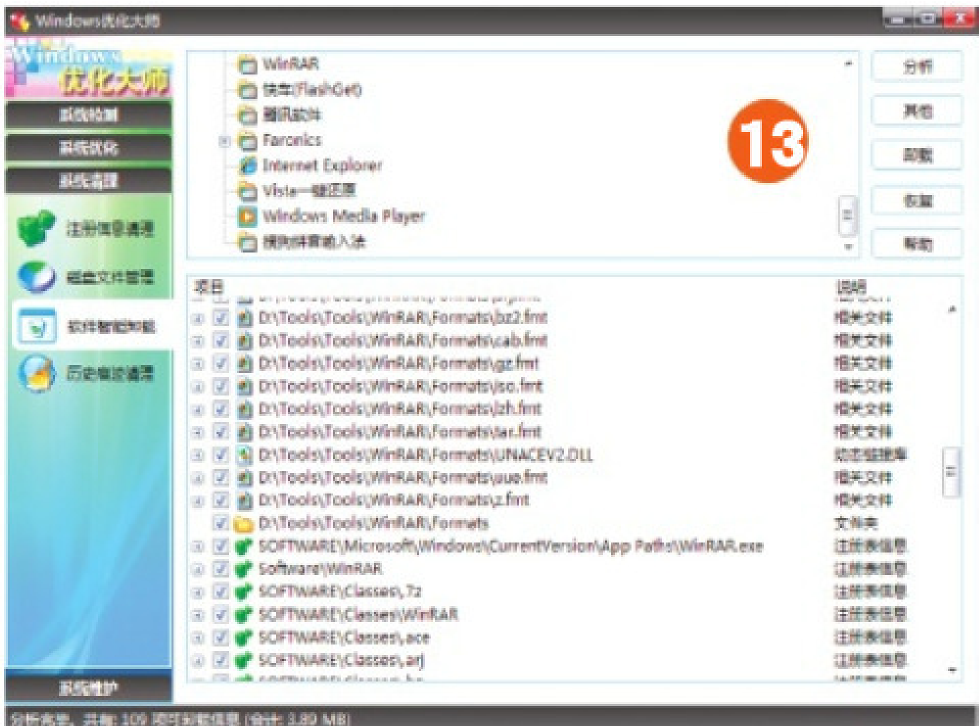
为了测试软件卸载程序的能力，这里以卸载正常安装的WinRAR为对象，分别测试各软件是否具备一般卸载和智能卸载的功能。具备智能卸载的工具将把软件的实际卸载清单（包括文件、文件夹、注册表项）与WinRAR的安装日志进行比较，根据比较结果来计算出智能卸载清除的项目占安装项目的比例。

软件	超级兔子	Windows优化大师	System Mechanic	Vista优化大师	TuneUp	瑞星卡卡	奇虎360	金山清理
一般卸载	●	●	●	●	●	●	●	○
智能卸载	●	●	●	○	○	○	○	○
清除文件	100%	100%	94%	○	○	○	○	○
清除注册表项	0%	96%	34%	○	○	○	○	○

TuneUp虽然只提供了一般的软件卸载功能，但是有两个附加的小功能：一个是删除安装程序在注册表中的项，另一个是更改删除参数。

在所测的8款软件中只有金山清理没有提供任何软件卸载的功能，但“一般卸载”的功能从本质上说是调用系统的删除参数，因此使用Vista来卸载软件和使用软件的“一般卸载”功能效果是一样的，因此这不能算是缺陷，只有具备软件智能卸载功能才真正算是“实力的体现”。

超级兔子、Windows优化大师、System Mechanic三款软件提供了专业的软件智能卸载功能。从智能卸载的测试结果来看，Windows优化大师优势明显，无论是对文件项目还是对注册表项目都有很高的准确率（图13）。同时，Windows优化大师还提供了可以备份删除软件的功能，其意义在于万一卸载出错导致系统故障，还可以使用恢复功能对系统进行恢复操作，考虑得非常周到。超级兔子虽然可以扫描到全部文件，但遗憾的是无法搜寻相关的注册表项。而System Mechanic再次考验了我们的耐心，软件智能卸载足足用了20分钟才全部扫描完，而扫描结果也令人失望，只找到了34%的注册表项目，无论速度还是质量，都比Windows优化大师逊色不少。



Windows优化大师的软件智能卸载功能

5.其他清理功能

软件	超级兔子	Windows优化大师	System Mechanic	Vista优化大师	TuneUp	瑞星卡卡	奇虎360	金山清理
其他清理功能	重复文件清理、文件安全删除	重复文件清理、冗余DLL清理、ActiveX清理、安装补丁清理、文件粉碎机	重复文件清理、清空回收站、安全删除	Vista系统瘦身、调用Vista系统清理	Disk、Space、Explorer、文件粉碎机	文件粉碎机	文件粉碎机	文件粉碎机

本项点评

综合前面的评测，相信每个软件对系统清理的能力大家都已经有一个比较清楚的认识了。总的来说，瑞星卡卡、奇虎360、金山清理这3款以安全为主的软件在系统清理方面能力较差。从清理能力、效果和速度上来看，Windows优化大师都比较突出，但其他软件也各有千秋，如果有需要可以配合使用。同样我们也看到，国外软件的部分功能弱于本土软件，在功能的设计和安排上也不符合国内用户的使用习惯。

评分

超级兔子：4.4　Windows优化大师：4.4　System Mechanic：4.2　Vista优化大师：4.0

TuneUp：3.8　瑞星卡卡：3.9　奇虎360：3.7　金山清理：4.0

四、系统安全（满分：5分；权重：0.2）

系统安全已经日益受到人们的关注，而Vista系统在宣传中最强调的就是其安全性，但是Vista安全性的基础UAC着实让人心烦，而安全性能也不尽如人意。另外，肆意横行的病毒、木马、恶意插件让人们越来越无力应对，所以让系统变得更安全也是系统辅助软件应当具备的功能，其对系统安全的保护能力也是评价该类软件的重要标准。

1.查杀恶意软件功能

下面我们将用支持查杀恶意软件功能的软件分别清除这5个在baike.360.cn中被网友评出的恶意插件，并利用RegSnap生成的系统快照对比软件的清理效果。这里选择由网友评选的恶评率高的软件作为样本的主要原因，是恶意软件目前还没有比较正规的定义，而恶意软件开发者也不会承认自己是恶意软件，所以不同清理软件对于恶意软件的认定皆有不同，而网友投票选出的恶意软件具有一定的共同性和代表性。

查杀测试（查杀结果的数据统计均考虑了部分文件和注册表的清理需要重启计算机的情况）

软件		超级兔子	Windows优化大师	瑞星卡卡	奇虎360	金山清理
Cnnic中文上网	识别	●	○	●	●	●
	性质判定	○	○	非恶意	恶意	恶意
	注册表	73.50%	○	81.30%	86.70%	85.10%
	文件	100%	○	100%	100%	100%
Cnnic无忧上网工具条	识别	●	○	●	●	●
	性质判定	○	○	非恶意	恶意	恶意
	注册表	33.70%	○	53.40%	63.50%	61.50%
	文件	100%	○	100%	100%	100%
网络实名	识别	●	●	●	●	●
	性质判定	○	恶意	恶意	恶意	非恶意
	注册表	85.10%	81.30%	89.10%	88.70%	88.10%
	文件	100%	67%	100%	100%	100%
搜狗工具条	识别	●	●	○	●	●
	性质判定	○	恶意	○	恶意	恶意
	注册表	63.40%	78.30%	○	83.10%	87.40%
	文件	85.70%	85.70%	○	100%	100%
上网助手	识别	●	●	●	●	●
	性质判定	○	恶意	非恶意	恶意	非恶意
	注册表	39.60%	73.10%	78.10%	81.00%	72.10%
	文件	100%	100%	100%	100%	100%

表注：1.表格中的软件是http://baike.360.cn/中近期评分在-5000分以下的Top5软件，截止日期为2008年5月6日。
2.软件样本均从该软件官方网站下载。

说明： 参评的软件普遍对注册表的清理率不高，但要注意，由于RegSnap对于系统的记录非常详细，而系统对注册表的影响非常大，一个很小的操作都有可能引起注册表多处键或键值的改变，由于软件对注册表的改动则更为频繁，所以对注册表的清理率仅作为参考。但一般来说清理率越高的软件其效果越好。

综合来看，超级兔子、奇虎360和金山清理的识别率达到了100%，其中清理效果最好的是奇虎360。瑞星卡卡作为一款安全类系统辅助软件，没有扫描到搜狗工具条，这是出乎意料的。

Windows优化大师集成的Wopti流氓软件清除大师没有扫描到CNNIC中文上网和CNNIC无忧上网工具条两款插件（**图14**），这可能有两个原因。一是其特征库数据较早，根据软件的显示，其特征库最新版本是2008-02-19 rev.16，显然在更新方面有所滞后，另一个原因可能是这两款插件是被信任插件而没有被扫描。但是我们认为，无论是否被认为是恶意插件，都应当对系统中的插件作出提示，这样对用户才有指导作用。



Windows优化大师的Wopti流氓软件清除大师只扫描到四个恶意软件

2.安全设置

对系统安全进行配置的功能可以体现软件的系统安全保护能力。下表比较了8款软件的5个常用安全设置功能，并统计了所有涉及安全设置的选项数量。

系统功能限制是指用软件进行设置来限制部分系统功能（如注册表、控制台等具有系统管理功能的程序）的使用，只有超级兔子、Windows优化大师、Vista优化大师三款软件可以进行设置。

关于恶意插件免疫可以说是一个具有中国特色的功能，在这个方面奇虎360做得很好。

软件	超级兔子	Windows优化大师	System Mechanic	Vista优化大师	TuneUp	瑞星卡卡	奇虎360	金山清理
系统功能限制	●	●	○	●	○	○	○	○
网络安全设置	●	●	●	●	●	●	●	●
账户安全设置	●	●	●	●	●	○	●	○
恶意插件免疫	●	●	○	●	○	○	●	○
禁止U盘自动执行	●	●	○	●	○	●*	●	●*
安全设置选项数量	47	41	43	45	21	5	11	6

表注：1.标注*表示该功能仅支持WinXP系统。
2.功能的数量统计充分考虑了由于不同软件设计思路的不同而使选项编排在不同分类里的情况。

现在越来越多的病毒木马都是通过U盘来传播，因此我们也把是否具有U盘病毒免疫或禁止U盘自动执行作为一个重要考虑项目。虽然国产软件都有相关功能，但是瑞星卡卡和金山清理的该功能不支持Vista操作系统，而奇虎360却非常重视U盘病毒的防护，实测效果令人满意。

在安全设置选项的总数量上，超级兔子、Windows优化大师、System Mechanic和Vista优化大师（**图15**）4款软件不相上下，另外4款软件则显得捉襟见肘。



Vista优化大师的系统安全设置分类详细

3.数据保护

软件	超级兔子	Windows优化大师	System Mechanic	Vista优化大师	TuneUp	瑞星卡卡	奇虎360	金山清理
数据保护功能	隐藏磁盘、伪装文件夹、加（解）密文件、锁定文件、系统备份（包括备份注册表、收藏夹、Cookie、我的文档、驱动程序）	驱动智能备份、系统文件备份与恢复、注册表备份、文件加（解）密	备份/恢复注册表、数据恢复、数据加密	调用Vista“备份还原中心”、备份注册表、Vista备份大师*	恢复删除文件	○	Windows系统还原*	○

表注：标记*的功能表示非默认安装功能或不支持Vista操作系统。

4.补丁安装

软件	Windows自带更新	超级兔子	Windows优化大师	System Mechanic	Vista优化大师	TuneUp	瑞星卡卡	奇虎360	金山清理
检查Windows更新功能	●	●	○	○	○	○	●*	●	●
找到的更新数量	8	7	○	○	○	○	○	0	5

表注：1.标注*表示该功能仅支持WinXP系统。
2.测试的系统环境为Vista Ultimate SP1，且除SP1外未打过任何补丁。
3.安全更新的统计日期为2008年5月7日。

对比Vista自带的Windows Update功能来扫描系统需要的补丁数量，可以看出辅助软件的这一功能并不完美（**图16**）。

其他支持Vista的软件扫描到的补丁数量均没有达到系统真正需要的数量，这当然有第三方网站补丁数据库更新的延迟问题，可以理解。因此总体来说，第三方软件的更新功能时效性比较差，而且扫描到的更新有限，通常只有重要更新。不过在无法使用系统提供的更新功能时，第三方软件的补丁安装也不失为权宜之计。



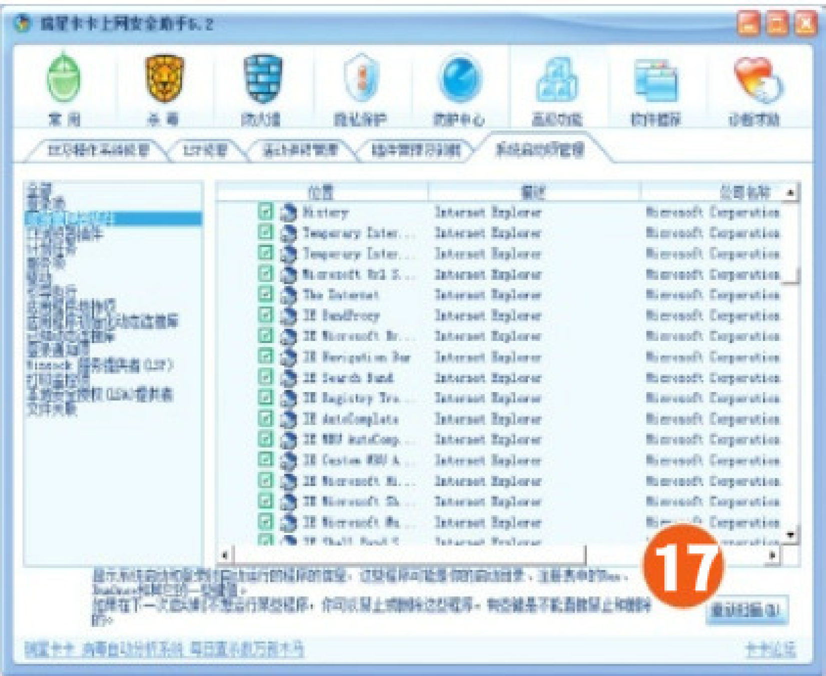
超级兔子魔法设置扫描到了7项系统漏洞

5.其他安全功能

软件	超级兔子	Windows优化大师	System Mechanic	Vista优化大师	TuneUp	瑞星卡卡	奇虎360	金山清理
其他安全功能	任务管理器、启动程序管理、服务项管理、IE检测	服务管理、启动项管理	安全性检查、网络防火墙、病毒防火墙	服务管理、启动加载管理	进程管理器、注册表编辑器	查杀流行木马、流行病毒专杀工具*、在线杀毒、进程管理、系统启动项管理（含驱动、服务、插件、文件关联等）、不良网站访问保护、IE防漏墙	木马扫描、系统全面诊断、流行病毒专杀工具*、启动项管理、进程管理、系统服务管理、恶评插件入侵拦截、网页防漏及恶意网站拦截、局域网ARP攻击拦截、系统关键位置保护、360保险箱*	健康指数评分、在线杀毒*、启动项管理、进程管理器、系统全面诊断、网页安全防护保护、ARP防火墙

表注：标记*的为默认不安装功能。

在其他安全功能中，以安全辅助为主的安全类系统辅助软件再次明显优于其他优化类软件。瑞星卡卡（**图17**）和金山清理依托其积累的病毒库提供了病毒、木马扫描的功能。奇虎360更是提供了多套病毒库和查毒引擎，扫描功能十分强劲，同时这3款软件的管理功能也对被病毒肆虐过的系统提供了安全分析。



瑞星卡卡上网安全助手的多个安全选项

本项点评

可以看到，瑞星卡卡、奇虎360和金山清理这3款软件在系统安全保护上有明显优势，但瑞星卡卡对Vista系统支持不佳，且3款软件在其他安全设置方面稍显不足。奇虎360的系统全面诊断报告非常有参考价值，专业而全面，同时奇虎360积极与杀毒软件厂商合作和独立研发，在查杀木马和恶意插件方面表现突出。System Mechanic提供了专业的病毒和网络防火墙功能，在8款软件中独树一帜。而其他几款优化设置类软件则在安全设置方面表现不差，但距离安全辅助类尚有一定差距。

评分

超级兔子：4.1 | Windows优化大师：4.0 | System Mechanic：4.1 | Vista优化大师：4.1
TuneUp：3.8 | 瑞星卡卡：4.3 | 奇虎360：4.7 | 金山清理：4.4

五、其他（满分：5分； 权重：0.2）

除了具体的辅助功能外，辅助软件通常都有自己的特色功能，在系统界面上也完全不同于其他类型软件相仿的界面设计，给人以完全不同的体验。

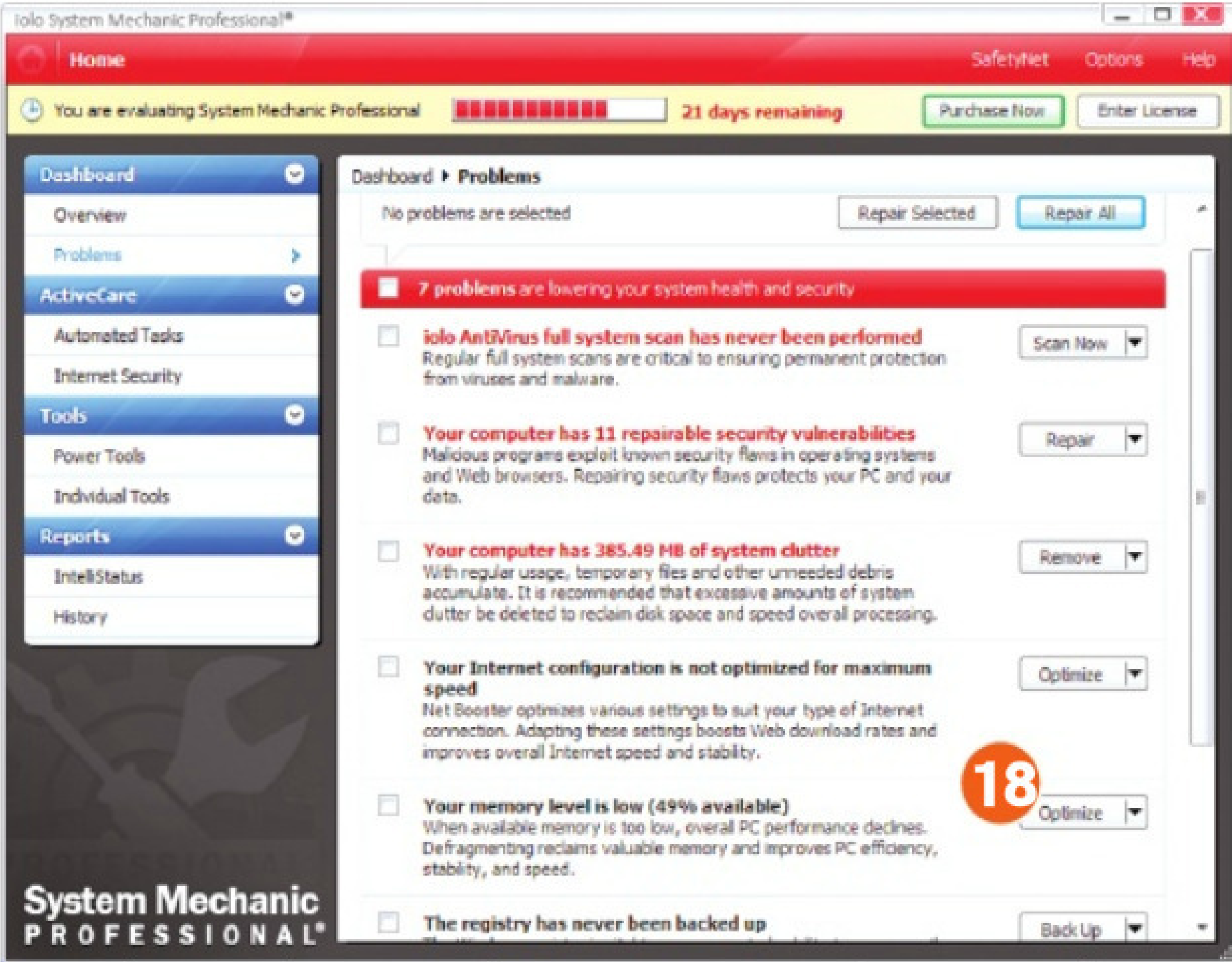
1.人性化设计

软件	一键优化功能	
	一键优化	涉及的优化选项
超级兔子	一键修复IE系统	修复恶意软件对IE的修改、系统功能的锁定恢复、系统关联设置、清除可疑启动项和服务、清理恶意插件等多个项目
Windows优化	自动优化	以向导形式自动优化包括网络设置、分析冗余注册表信息和垃圾文件，根据自动检测到的系统信息全面优化系统设置
	自动恢复	自动恢复为优化前的系统状态
System Mechanic	全面扫描修复	病毒扫描、自动安全设置、垃圾文件清理、网络速度优化、磁盘整理、内存整理、注册表备份、注册表清理
Vista优化	Vista一键还原*	利用Ghost进行自动的备份和还原操作
	一键修复Vista	利用SFC.exe命令来检查Vista系统的完整性并惊喜修复
	一键清理垃圾	系统临时备份文件、应用程序缓存文件、上网Cookies文件、用户临时目录文件、上网浏览历史记录文件、最近浏览文件记录
	清理上网痕迹	上网浏览产生的临时文件、Cookies、上网浏览历史、清空表达历史数据、删除历史密码
	优化向导	系统优化、网络优化、IE优化
TuneUp	系统修复	包括视觉效果、功能显示、安全中心检测、快速启动栏等项目的操作恢复
瑞星卡卡	一键搞定	修复系统漏洞、清理恶意及流氓软件、查杀流行木马
	IE及操作系统修复	恢复被禁止的功能、恢复IE的恶意设置、清除IE记录等多个项目
奇虎360	系统安全检测	系统漏洞检测、系统安全设置报告、恶评插件检测
	快速木马扫描	全面木马扫描、快速木马扫描、增强木马扫描
	系统全面诊断修复	进程项、启动项、浏览器对象、系统服务等31个组别的项目
金山清理	全面诊断	包括启动项、服务项、IE相关功能在内的多个项目

表注：1.这里列举的一键优化实际上是指任何以类别方式整合列表显示可以统一自动优化或更改设置的功能。
2.列举的计划任务功能包括可以手动设定或可以设定某种条件自动执行的功能。
3.标记*的为默认不安装功能。

Windows优化大师的自动优化设置简单方便，并在各模块均提供了类似一键设置功能的向导，无论整体还是功能模块，均提供了贴心的快速设置服务。

System Mechanic则把全面扫描修复发挥到了极致（**图18**），只需单击一个按钮就可以把系统从软件到硬件、从设置到视觉外观的全部功能修复，涉及的细节之广是其他几款软件无法相比的，并且其计划任务功能也极其强大，可提供计划任务的选项和功能涉及了系统的全部功能。另一款国外软件TuneUp的计划任务也比较周到。



System Mechanic的“一键修复”功能非常全面

2.捆绑软件及插件

软件		超级兔子	Windows优化大师	System Mechanic	Vista优化大师	TuneUp	瑞星卡卡	奇虎360	金山清理
捆绑插件或软件	捆绑项目	超级兔子快乐影音	暴风影音、Skype、PPS网络电视	无	Google工具栏	无	瑞星卡卡上网安全助手IE工具条	无	无
	备注	默认安装，可选	默认安装，可选	○	默认安装，可选	○	默认不安装，可选	○	○
主页更改		否	否	否	默认更改，可选	否	否	否	否

表注：1.捆绑软件及插件仅含安装时的项目。
2.不包括软件防火墙或类似的功能。

3.软件性质和授权费用

软件	超级兔子	Windows优化大师		System Mechanic	Vista优化大师	TuneUp	瑞星卡卡	奇虎360	金山清理
软件版本	完整版	标准版	专业版	专业版	完整版	完整版	完整版	标准版	完整版
软件性质	免费软件	免费软件	共享软件	共享软件	免费软件	共享软件	免费软件	免费软件	免费软件
限制类型	○	○	功能、服务限制	全功能30天时间限制	○	全功能30天时间限制	○	○	○
授权费用	○	○	50元/年	69.95美元	○	49.95美元	○	○	○

所测的8款软件中的System Mechanic和TuneUp两款国外软件均是共享软件，仅提供30天试用，而购买的费用分别为69.95美元和49.95美元，平均下来几乎相当于在国内购买2～3年杀毒软件的更新服务费用，对于国内用户来说可谓是价格不菲。所以我们强烈建议在购买之前考虑好是否真的需要其功能或尝试其他免费软件的替代功能。国产软件中除了Windows优化大师外均为免费软件，而Windows优化大师分别提供了专业版和标准版，两者的区别在于专业版在系统检测、系统清理和系统维护3个模块上提供了比标准版更强大的功能，同时专业版用户在论坛上可以享受独立的技术服务通道。

本项点评

对于用户来说，或许功能的多少并不是最重要的，人们关心的是这个功能是不是会用得到。我们不会再去盲目比较谁的功能多、功能全，每个用户心里都清楚自己的需要，按需而择才是用软件的根本。有针对地开发和使用软件是不错的选择，例如偏重安全的奇虎360、专为Vista设计的Vista优化大师都是不错的例子。对于国外软件来说，如果希望进军中国市场就需要在很多方面考虑用户习惯，无论是界面语言、功能说明一直到软件授权方式，都应该充分考虑中国实际情况。

评分

超级兔子：3.8　Windows优化大师：3.8　System Mechanic：3.7　Vista优化大师：3.8

TuneUp：3.9　瑞星卡卡：3.9　奇虎360：4.2　金山清理：4.0

六、总结

IM软件从开始至今其模式基本没有变化，只是添加了越来越多的新功能。而辅助软件不像其他类软件那样有固定的模式，彼此之间千差万别，要量化评测相对困难。

软件	系统设置	系统优化	系统清理	系统安全	其他	总评
超级兔子	4	4	4.4	4.1	3.8	4.06
Windows优化大师	4.1	4.2	4.4	4	3.8	4.1
TuneUp	4.5	3.9	3.8	3.8	3.9	3.96
Vista优化大师	4.2	4.3	4	4.1	3.8	4.08
System Mechanic	○	○	4.2	4.1	3.7	2.4
瑞星卡卡	○	○	3.9	4.3	3.9	2.42
奇虎360	○	○	3.8	4.7	4.2	2.54
金山清理	○	○	4	4.4	4	2.48

表注：总评等于各项得分乘以权重求和。

其实从表格中可以看出，安全辅助类软件缺失系统设置和优化的大部分功能，而增强辅助类软件却具有安全辅助类软件的大部分功能。因为增强辅助类软件发展比较成熟，要获得足够的竞争力，也只能将目前最为重要的安全辅助功能增加进去，当然，其安全功能与安全辅助类软件还有差距。另外也能看出，除了奇虎360在系统安全项目有比较大的优势，各软件的得分差距并不大，优点也是各有千秋。

增强辅助类推荐：Windows优化大师

Windows优化大师是老牌子辅助软件，曾与超级兔子魔法设置并为中文辅助软件双雄。后来兔子缺少更新，而优化大师就一枝独秀，直到现在众多软件纷起，又进入群雄逐鹿的时代。总体来说Windows优化大师各方面实力比较平均，其文件清理功能比较突出，但注册表清理功能稍显不足。

增强辅助类备选：TuneUp Utilities

虽然来自国外的TuneUp各方面成绩并不理想，但也有惊喜提供给用户，TuneUp有着很多“特别”的功能，例如自动分析优化、控制面板图标替换等；只是其英文界面以及昂贵的价格，很容易使国内用户望而却步。

安全辅助类推荐：奇虎360安全卫士

奇虎360可以算得上最早的专业安全辅助类软件了，虽然其出身备受争议，但至少目前来看它还是非常实用的工具，其安全防护和查杀恶意软件能力都不错，明显优于其他同类软件。恶意插件免疫、360保险箱等众多实用工具，使得奇虎360成为安全辅助类软件的表率。

安全辅助类备选：金山清理专家

金山和瑞星的各类软件都难分高下，金山清理专家、瑞星卡卡上网安全助手也是如此。不过金山清理专家在系统清理方面有不错的表现，而且瑞星卡卡在Vista下只能开启XP兼容模式才能启动，因此列为备选。

事实上这两类软件还有一些鸿沟未能逾越，单独选用一种都难以达到最佳效果。所以我们推荐Windows优化大师+奇虎360安全卫士的辅助组合套装，功能上可算相对齐备。

有时我们最在乎的某些软件的特色功能，仅此功能就足够成为选择的理由。虽说众口难调，我们还是挑选了几个值得称赞的特色功能，以供参考：

附：特色功能

Vista优化大师的一键还原

Vista优化大师中集成了Vista一键还原（Vista Ghost）功能，是一个对Vista进行系统备份和还原的专业傻瓜工具，备份与恢复Vista时非常方便。其核心采用Ghost，因此非常稳定，不会出现数据错误的问题。



Vista优化大师的一键还原功能

Windows优化大师的向导功能

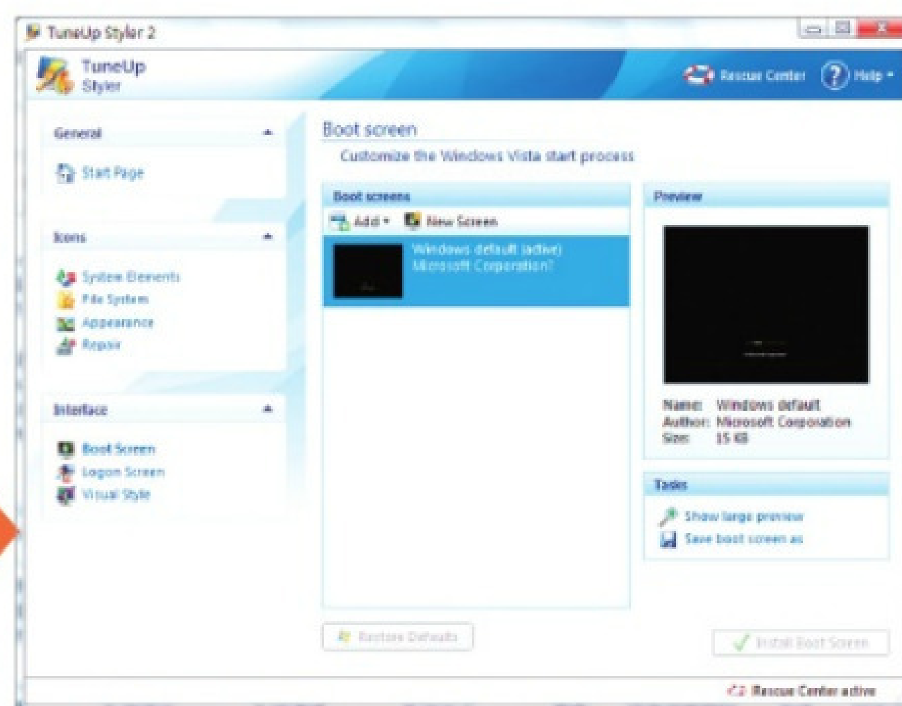
向导功能全面，涵盖了大部分设置功能，从总体到细节，无论大类还是小项均一应俱全。对系统不熟悉的用户来说尤其重要，并且其在关键操作中有自动备份的功能。



Windows优化大师完善的“向导”

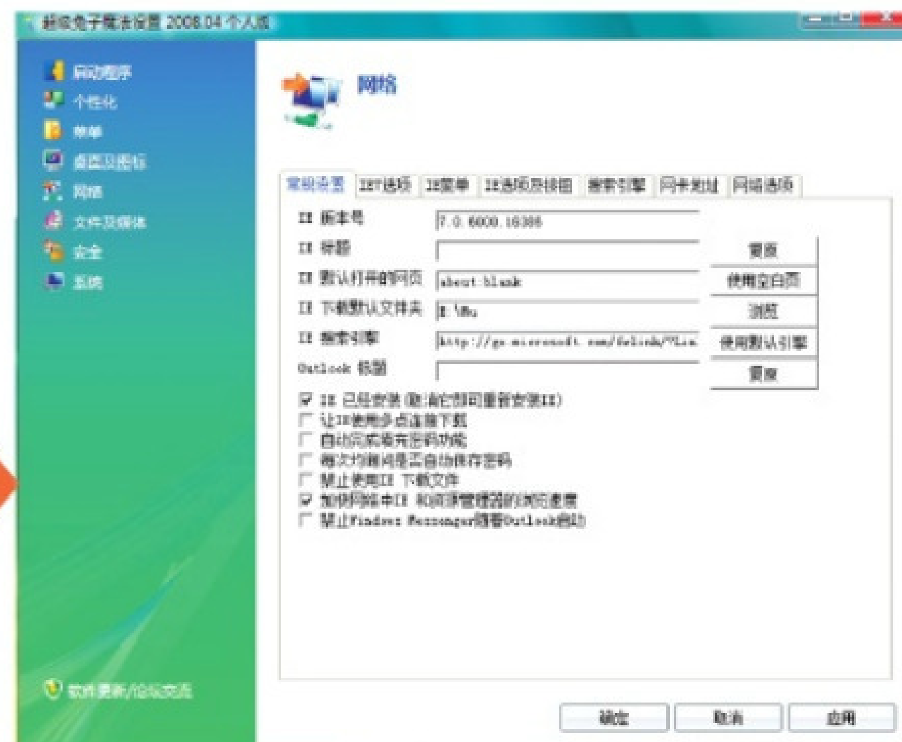
TuneUp的欢迎界面定制功能

在启动系统进入Windows登录界面后，在登录欢迎界面中会显示系统中的用户名，点击某个用户名验证密码后即可进入系统。TuneUp Utilities可对系统启动欢迎界面进行功能增强和外观定制。如果系统中使用的是Outlook邮件客户端，那么可在启动欢迎界面中显示每个用户的未读电子邮件数目。还可控制登录欢迎界面用户名与关机图标显示，这样可隐藏某个特殊权限的用户账号实现安全保护的功能。



超级兔子魔法设置的IE增强功能

超级兔子魔法设置可增强IE的下载与搜索功能，迅雷、FlashGet之类的下载软件速度之所以非常快，部分原因是因为它们采用了多点下载的功能。超级兔子魔法设置可为IE增加多点下载功能，从而加快IE下载文件的速度。另外在WinXP中IE6仅提供单搜索引擎，但超级兔子魔法设置可在WinXP中IE6开启多重搜索引擎功能，使得IE搜索快速又全面。



Microsoft WorldWide Telescope 2.1.6

□大小：18.4MB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft081301
□下载：http://download.pchome.net/industry/geography/88342.html

探索自己在天地间的位置，一直是人类发自内心深处的需求之一。早在大航海时代之前，人类就开始用地图来描述自己对地球表面的认识；而现在人的探索领域已经伸入太空，也同时有了新的描述天空的“地图”。这款出自微软的“望远镜”就可带领你遨游太空。默认情况下，该软件以地球为中心视角，通过拖拽鼠标及拨动滚轮，可随意移动和缩放当前视图，在天空图上右击还可看到鼠标点处的详细数据信息。天空领域按照国际天文学联合会划分的88个星区对其进行分割，并带有星座图连线，熟悉夜间星象的用户应当很快能进行定位。此外软件还提供了许多经典的天体图，例如火星、哈勃望远镜拍摄到的漂亮星云图，点击它们就可在软件中快速定位。该软件还具备可扩展性，例如安装其它望远镜，以其为中心观测太空。



工具快报

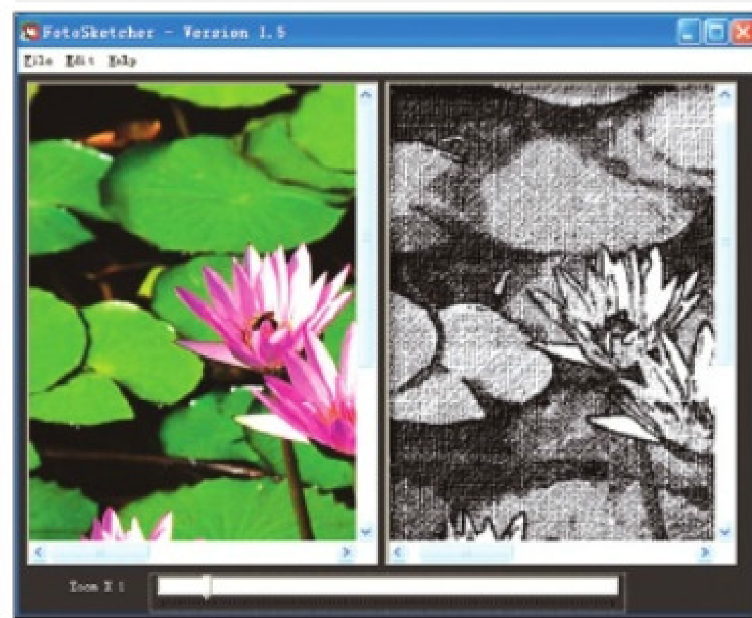
最近在朋友的建议下，笔者尝试了不少直接在浏览器中运行的软件，对于其中一些软件功能与特性之强感到惊讶。例如图片编辑软件Picnik（http://www.picnik.com）完美实现了许多以往要靠Photoshop实现的功能，并且其交互性一点也不比桌面软件差；办公软件Zoho Office（http://www.zoho.com）的功能更让人惊艳，没想到靠JavaScript能做出这样强大的软件。看来未来软件将大幅往线上迁移，已经不再是一个口号。

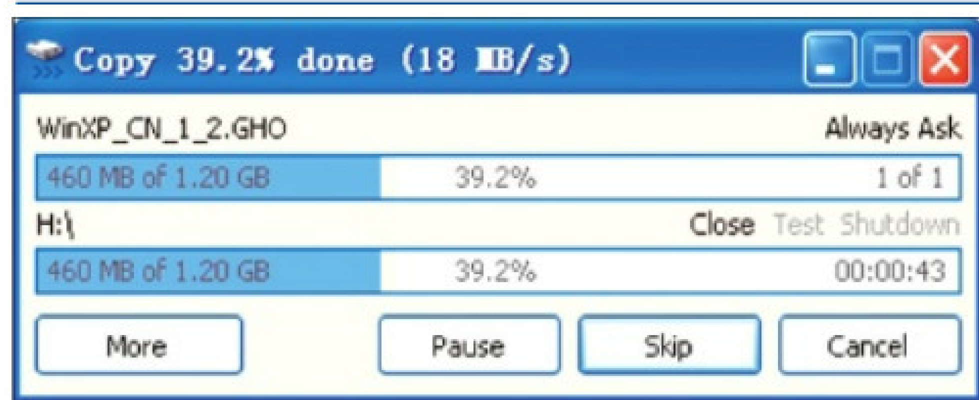
■江苏 淮扬客

FotoSketcher 1.5

□大小：1.53MB　□授权：免费　□语言：英文　□快车代码：popsoft081302
□下载：http://download.pchome.net/design/image/89197.html

一款无需使用复杂的Photoshop操作，就可将你的照片加工为手绘风格的免费小软件，支持铅笔、钢笔、画笔等绘图模式。如果求快，只需选择好模式再确认即可；你也可仔细调整每种绘图模式的详细参数（包括颜色混合、边缘深浅、效果强度以及明暗效果等），并选择绘制画面的材质（多达10种）及其凹凸程度。此外，你还可对载入的图片进行一些简单的处理，例如柔化、明暗度、色彩浓度和对比度等。





TeraCopy 2.0 beta 3

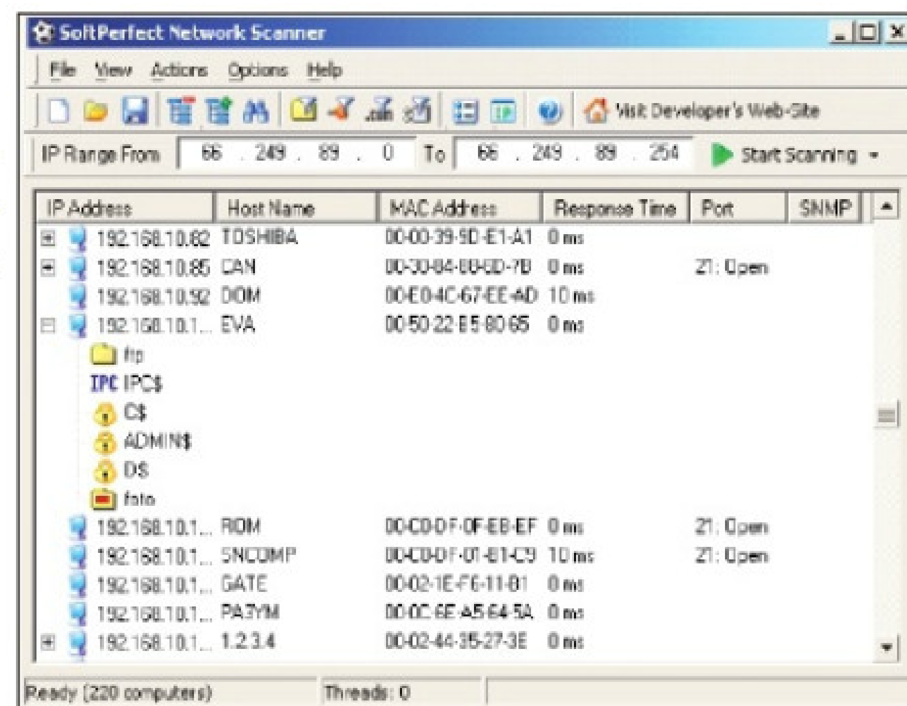
□大小：1.19MB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft081303
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/61376.htm

一款安装后替换WinXP中拷贝功能的软件。它可提升Windows复制或移动文件的速度，同时还可于文件传输过程中暂停/恢复进程。此外，当你在传输一个队列，却中途不幸有文件出错时，软件会重试数次。若无法解决出错问题，它会跳过该文件，而继续将队列中的其他文件传输完毕；传输失败的文件会于事后列出以便用户处理。笔者对其传输速度进行了测试，发现同盘拷贝大文件，效率有明显提高（约10%～15%）；如果是拷贝小文件，加上启动软件的过程（自动）所用时间与不使用该软件时基本相当；但若是用于不同磁盘间拷贝，则软件会使用异步传输，速度将大大增加。

SoftPerfect Network Scanner 3.8

□大小：618kB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft081304
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/40215.htm

一款多线程、高效率的IP、NetBIOS和SNMP扫描器，并且提供了多种其他高级功能。无论网络管理员还是普通用户，均可利用其获得许多有用的信息。对于普通用户而言，可通过扫描端口获知局域网中所有机器的各种共享资源，包括使用Windows无法正常查看到的一些隐藏资源。此外，它还允许你将共享资源挂接为一个网络驱动器，可对你感兴趣的公网IP段进行扫描以探索有无可用资源。如果你想知道自己机器对外的IP地址（局域网或广域网），也可使用该软件轻易探知。



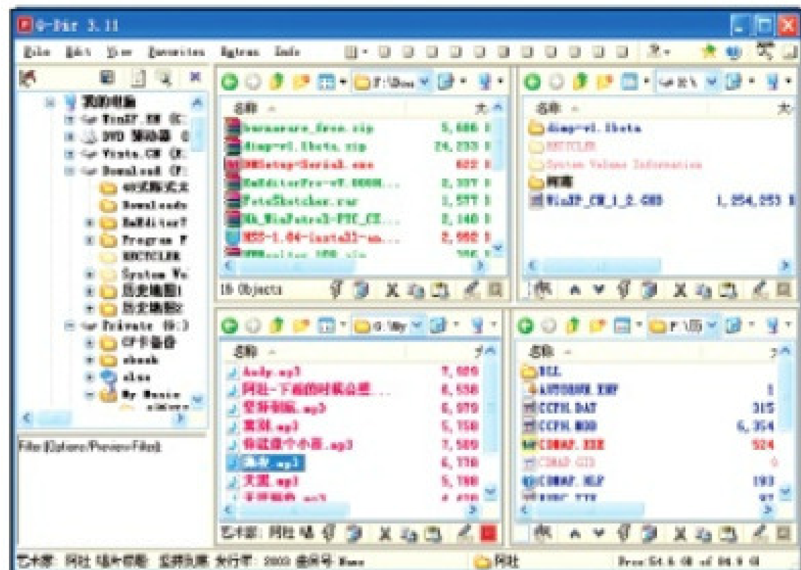
特别提示：关于快车代码使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期。

dimP 1.1 beta

□大小：23.7MB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft081305 □下载：http://www.aviz.fr/dimp/distrib/dimp-v1.1beta.zip



一款新奇的视频播放软件，不过目前最好暂时只当它是一款技术展示软件，而不是实用播放工具。该软件会自动分析所播放软件中物体的运行轨迹，这样，当你用鼠标试着去“拖动”该物体时，它就会显示出其轨迹。你只要将物体拖放到轨迹上的某一点，整个画面都会自动跳到对应的播放帧上——类似于“千千静听”通过拖放歌词确定播放位置的技术，只不过将歌词变成了物体轨迹。软件展示的效果相当神奇，值得体验，但需注意：系统需装有Microsoft.NET 2.0 Runtime以及MPEG-4解码器（例如ffdshow）。此外，播放的视频限于Xvid编码的AVI，还得短小、质量较优（笔者建议用软件下载包中“Example”目录下的视频做测试）。最后笔者在自己机器上发现，直接打开视频文件会出错，但将视频文件拖放到软件界面上则没问题，你若碰到该问题不妨同样处理。



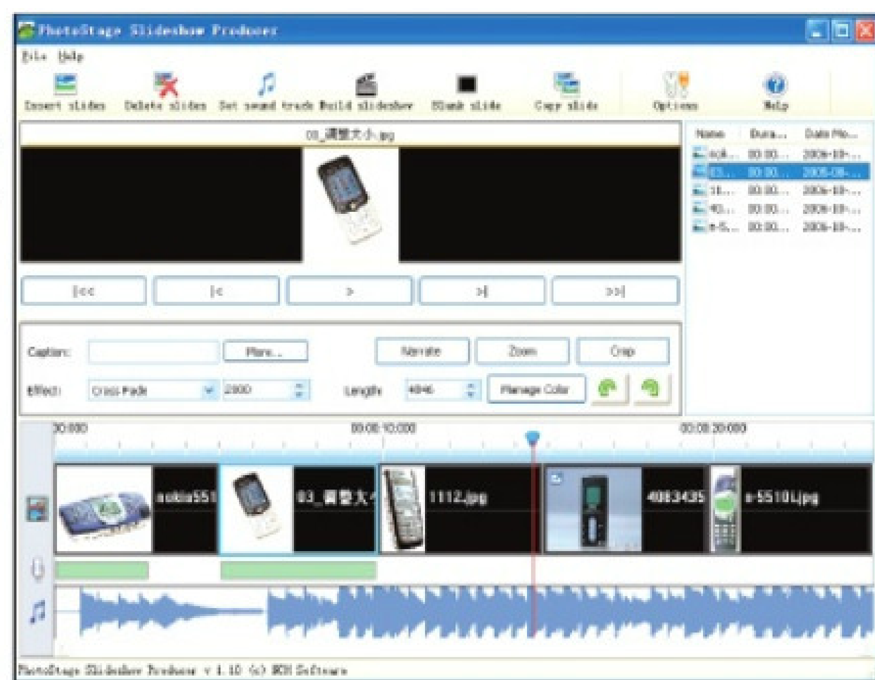
Q-Dir 3.11

□大小：187kB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft081306 □下载：http://www.newhua.com/soft/66200.htm

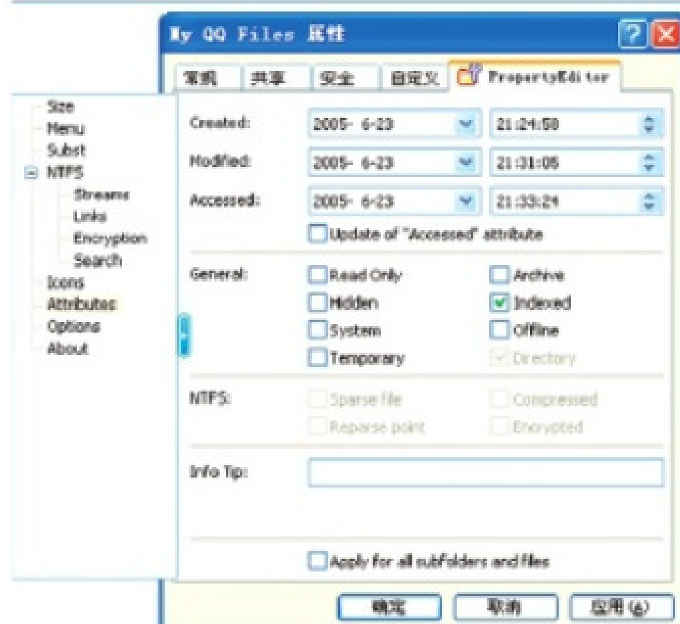
一款最多可同时展现4个窗格的资源管理器软件，特别适合多个文件夹之间复制、移动、粘贴的情形。当然，它也可任意展现两个或3个窗格，并任意选择它们的排列方式，同时还可让软件左侧出现各个窗格共用的树形资源管理器。软件可将常用的文件夹收藏，以便快速打开；对于目前打开的一组窗格，也可收藏，下次即可一次性打开。软件支持对不同类型的文档进行文件名上的字体区分，进行文件管理时一目了然。用于区分的字体样式均可自行设定，当然也可取消该区分显示。

PhotoStage 1.10

□大小：408kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft081307
□下载：http://download.enet.com.cn/html/040362008052201.html



一款幻灯片视频制作软件，可用它将自己的图片组织成一个幻灯播放视频。在该视频中，除可调整每张图片的出现时间以及在图片之间添加简单的过渡效果之外，还可加入背景音乐，为每张图片添加声音讲解。软件会根据你为图片添加的讲解，自动延长图片的显示时间。对每张添加的图片，可进行调整颜色、添加字幕、简单裁切等操作，还可设置整张图片在放映过程中进行平滑缩放。最后，软件可保存的视频文件类型非常丰富，包括PC上常用的MPG、WMV、ASF，还有适用于PSP、手机播放的3GP、MP4等格式。不过，部分格式在保存时需联网下载相应的编码器（如果系统中没有预装）。



PropertyEditor 4.21

□大小：1.18MB □授权：共享 □语言：英文
□快车代码：popsoft081308 □下载：http://www.cnd8.com/soft/7915.htm

一款安装后可在文件/文件夹属性中增加许多有用功能的软件。例如，将某个文件夹虚拟为系统的一个磁盘，修改包括创建时间、修改时间等在内的许多文件属性，快速改变文件或文件夹的图标，修改右键关联菜单（但该功能在笔者的WinXP SP3系统上不能使用）；如果你的磁盘使用了NTFS格式，那么还可利用该工具操作或查看NTFS的流（Stream）、链接（Link）、加密等高级属性。软件还在Windows资源管理器的右键菜单中添加了关联选项，例如打开DOS窗口、拷贝文件路径、文件名等功能。

Weather Watcher 5.6.30

□大小：2.16MB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft081309
□下载：http://www.newhua.com/soft/37526.htm



一款很不错的气象资讯软件。该软件能显示的气象数据非常全面，包括温度、湿度、降水、可见度、风向、日出/日落时间、月相……基本上涵盖了你想知道的方方面面。而且软件所提供的数据极为丰富，除了按天查看之外，甚至还可按小时查看，对出行而言极有助益。注意：国人使用该软件时，需将刻度改为公制，请在“Option→Conversion”中修改；另外添加城市（Option→Active City）时，中文城市只需输入汉语拼音再查询即可。

不断进步——灵格斯词霸

□版本：2.3 □大小：6.82MB（简体中文完整版） □授权：免费软件
□作者：Lingoes Project □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.lingoes.cn
□下载注册：http://www.newhua.com/soft/34611.htm
□快车代码：popsoft081311

说明：灵格斯（Lingoes）是国内一款较晚出现的词典软件，不过目前其功能已相当完善。这款软件界面清爽，操作简捷方便，功能也很稳定，令人一上手即产生踏实愉悦的感觉。默认安装的本地软件为“维科英汉/汉英词典”，同时它还支持国内多个出名的联机翻译词典，如Dict.cn、互动百科、译典通在线、句酷双语例句以及来自于Google的网络释义和全文翻译。这些联机词典各有长处，组合在一个界面中，令查询结果更为立体、实用。除此之外，还可到官方网站下载更多词典。

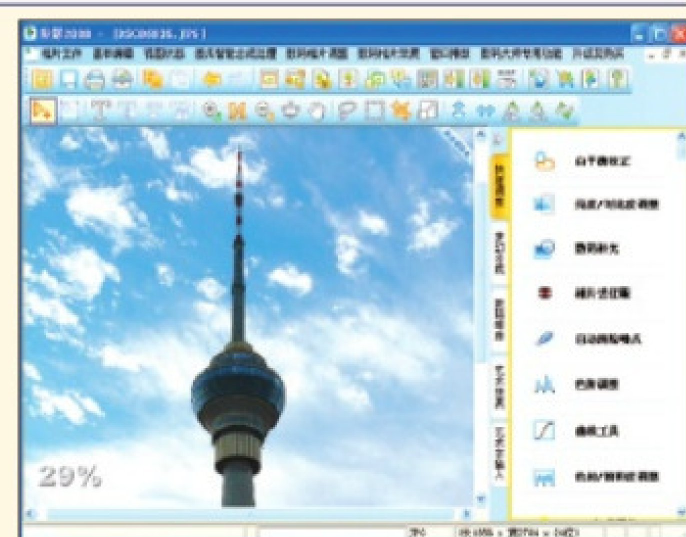
点评：在国内同类软件强手如林的环境下，灵格斯作为后来之辈却已崭露头角。目前它的很多功能与众多前辈相比都有过之而无不及，这些都来源于其开发团队不断地努力更新。灵格斯的每一版均有较明显的进步，例如这次的2.3版，即加入了对Adobe Acrobat PDF和Firefox 3的屏幕取词功能，可将联机词典添加至屏幕取词界面中。竞争之下，逆水行舟，不进则退，更好更强才是软件的成功之道。


界面清爽且操作方便，令人上手后很是愉悦

专业图片傻瓜做——彩影2008

□版本：10.5 □大小：36.0MB □授权：共享软件
□作者：梦幻科技 □平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：35元 □未注册限制：禁止保存、未注册信息
□主页：http://www.powerrsoft.com/cy
□下载注册：http://www.powerrsoft.com/cy
□快车代码：popsoft081312

说明：一款具备丰富的专业功能，并搭配以傻瓜化操作的图像处理软件。软件提供了按钮众多的工具栏以及快速操作侧面板，大部分操作均以能实现的目的（例如添加艺术照）而不是以专业功能（例如柔化、磨皮）命名，并且辅以向导式操作。这样，即使是普通的用户也可快速上手。从功能上来讲，这款软件支持多图像并发处理、相框照/贴纸照制作、场景合成、艺术合成照、蒙板照、抠图合成、装饰特叠加、艺术字效果以及近百种功能齐全的专业数码效果和调整方案，可以说已覆盖数码相片操作的各方各面。最后，这款软件还设计了多功能打印设置、GIF动画编辑、EXIF信息查看、硬件图片捕捉等众多实用辅助功能。

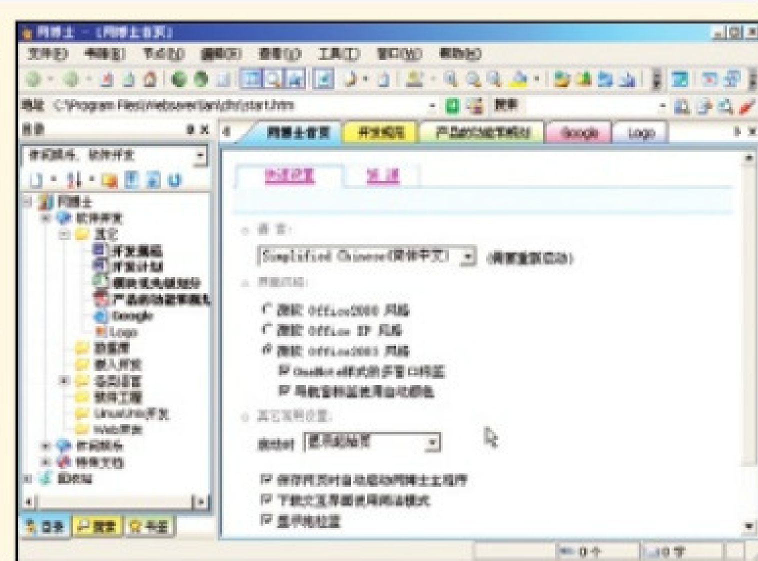

丰富而专业的功能搭配简单易用的操作界面

点评：将丰富的专业特性与简单化的操作整合在一起，是这款软件的最大特色。随着数码相机的普及，这类软件的需求将会越来越大。在数码照片之外的其它方面亦有同样情况，因此这是值得共享软件作者思考的一个创作方向。

知识管理专家——网博士

□版本：3.20 □大小：5.36MB □授权：免费软件
□作者：Citomsoft □平台：Win9X/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.citom.com
□下载注册：http://www.newhua.com/soft/23881.htm
□快车代码：popsoft081313

说明：一款用于收集、分类管理各种网页资料的工具软件。软件以“书籍”的形式保存资料，可在每本“书”之下建立自己的分类。每本书籍被单独保存为文件，可被压缩、备份、优化和加密。在进行资料收集时，只要将资料选定并拖拽入软件的悬浮窗口，再按照弹出的向导操作，就可顺利将资料导入指定的书籍；或者，你也可点击悬浮窗口右下的小三角形，打开智能收集等特殊搜集工具。软件可收集的信息包括网页片段、图片、Flash动画、Word文档、PDF文档、信息片段等。对于收集后的资料，可方便地进行书签标记、书籍间内容交换以及全方位的信息检索等。最后，你还可将该软件所管理的信息，进行单个或批量导出为包括CHM等在内的多种格式，可适用于不同用途。


虽然为免费软件，但无论界面还是功能都很专业

点评：虽然这是一款免费的资料收集软件，但无论是界面设计还是功能覆盖，都可看出作者是很用心的。不过要注意的是，这款软件对IE之外的其它多标签浏览器（仍为IE内核）如Maxthon等，还存在一定的兼容性问题。

让Vista跑得更快——Vista优化大师

□版本：3.02 □大小：5.28MB □授权：免费软件
□作者：Vista123.com □平台：Windows Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.vista123.com/vistamaster
□下载注册：http://www.vista123.com/vistamaster
□快车代码：popsoft081314


集成众多功能及实用工具，并具备一键化操作

说明：这是国内一款出色的Vista系统维护及优化软件。软件提供了众多的专业功能及工具，但首先仍建议用户使用一键式以及优化向导操作，可大大降低用户上手的难度。在丰富的系统优化设置选项之外，还提供了一键备份、内存整理、软件卸载、一键修复、一键清理IE上网痕迹、一键清理系统垃圾文件、驱动备份等子功能；此外，还有相对独立的Vista系统清理大师与Vista美化大师模块。这两个模块具有相当完整的功能，与该类别的其它独立软件相比也具有一定的优势。

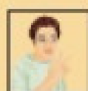
点评：对简体中文Vista使用者而言，这是不可多得的一款装机软件。值得一提的是，软件中的不少功能都是由开发者首创，并且该软件目前仍保持着旺盛的更新改进势头，值得期待。P



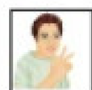
■晶合实验室 MP2008

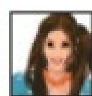
奥运数码大讲堂（之一）
——与奥运相关的无线应用

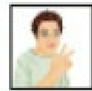
■北京 怪叔叔

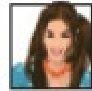

主持人：各位听众朋友好！同一个世界，同一个梦想，这里是“奥运数码大讲堂”。今天是2008年8月9日，经过昨天激动人心的开幕式后，奥运赛事今天已在北京全面展开。本广播栏目与《大众软件》杂志合作举办，目的是为观看奥运赛事的朋友们提供相关的数码出行及生活建议。随着数码产品的普及，相信各位观赛者手中都至少有一两件数码产品，相信它们将在各位的奥运之行中起着举足轻重的作用。今天我们的话题是“出行”与“分享”，请有这类问题的朋友拨打我们的热线电话。我们现场也请到了赵、钱、孙等几位专业嘉宾，他们将与我们一同解答来自听众的问题。

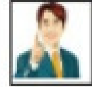
出行篇

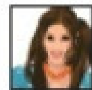

主持人：……好的，已经有听众打进了电话，现在我们来听一下第一个问题。喂？您好？


听众甲：主持人您好。是这样，今早我们一大早来看升国旗。升旗后看时间还早，就到天安门附近的地区转了转，走远了。结果现在要赶去国家体育馆看赛事，却不知怎么倒公交最合适，你看能不能给些提示？

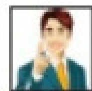

主持人：哦，你是去看体操赛事吧。这样，你能不能找到附近的公交牌，再给我们报一下站名？

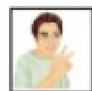

听众甲：已经看过了，是永定门内。


嘉宾赵：嗯，你可以乘826路到牡丹园，然后步行到牡丹园东，再倒510路就可到达。


听众甲：谢谢嘉宾，谢谢主持人。


主持人：别客气（挂断电话）。第一次就碰到了好像与数码无关的公交查询问题，但实际该问题用手机、PDA等便携设备可轻易解决。刚才我看到嘉宾赵先生就在PPC上快速查到了答案，要不就请你来回答一下吧。


嘉宾赵：用手机发短信查询应当是最通用最简单的方法了，但它的最大问题是服务提供商不够稳定，而且质量普遍不太高。例如很多都没有模糊查询功能，加上手机短信承载信息量较小，反复查询资费较高。因此如果实在要用短信，也一定要提前测试，不要到了急用时却发现该服务已无效。我的建议是：手机具备应用程序扩展功能的用户，可事先安装一款适合于自己平台的单机公交查询软件。现在各个平台上都有较好的公交查询软件，例如PPC和Palm上的BusLine，JAVA手机平台上的BusQuery和“都市行”，都是不错的选择。但一定要注意的是请及时更新这些软件的数据库，多去软件的官方主页或者爱好者论坛逛逛，除了作者外，还可能找到很多热心用户制作的更新数据。


主持人：赵先生提供的信息非常得当。不过要提醒大家，因为有些奥运场馆是新建的，可能公交车站名上并未反映出来，各种软件的数据库中也可能没有加入。因此有必要的话，可事先了解一下您要去的场馆周边的车站名（**编者注：**请参见本文最后的场馆详细信息）。

PPC、Palm上的BusLine

国人设计的一款很符合现实乘车习惯的公交查询软件，在指定的一个城市中可支持线路、站站、换乘等多种查询方式，目前全国各大城市基本都可找到合适数据（可在PC端维护）。软件分为PPC、Palm两个版本。以下为下载参考，其中已有北京公交数据下载，但还是建议安装时搜索有无最新数据：

PPC版：http://pdabase.com/download/SoftView.Asp?SoftID=5212

Palm版：http://pdabase.com/download/SoftView.Asp?SoftID=5370



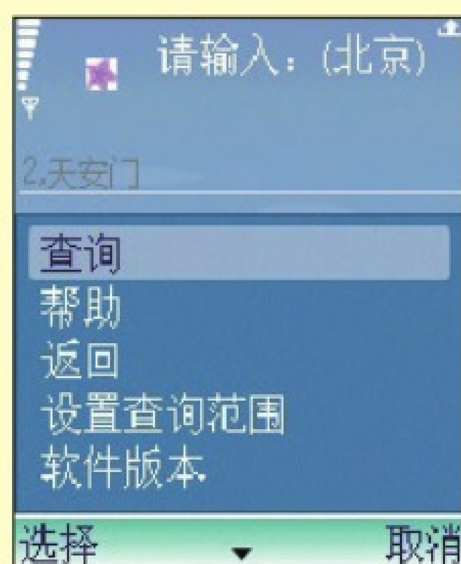
Palm上的BusLine界面截图

JAVA平台上的BusQuery与“都市行”

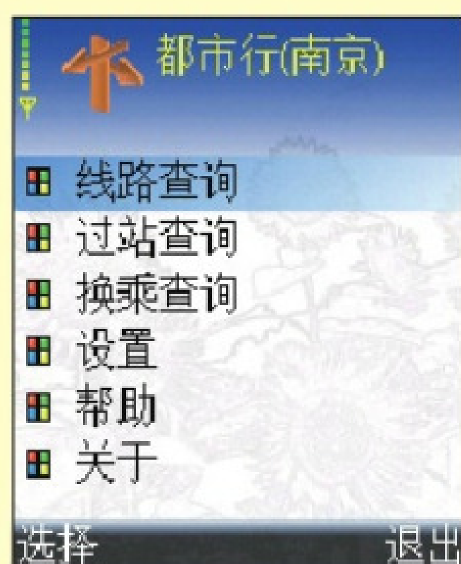
这两个软件均只需JAVA支持，无需特定的手机系统，因此在大部分的支持JAVA手机上都可尝试使用。BusQuery支持模糊查询，如果站点不确定还可搜索站名，深得用户喜爱，目前作者仍在不断开发更新中。都市行引入了公交（地铁）营运时间的概念，可对不在班的线路进行过滤，除下载包中的40个固定大城市公交数据外，还可在官方主页下载非固定城市数据。下载参考：

BusQuery：http://www.busquery.com.cn

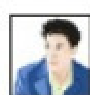
都市行：http://www.blogjava.net/fastpace/



BusQuery界面截图



都市行界面截图



嘉宾钱：其实也可选择手机WAP上网查询，前提是你已开通了GPRS或CDMA等数据服务。与刚才赵先生说的短信不一样，目前WAP上有较稳定的查询系统，例如我经常用的WAP网“wap.cn”上就有稳定的“公交指南”入口。虽然目前该公益系统还不算完善，一些地点没法查到，也不支持模糊查询，但有意思的是它最近推出了“奥运场馆公交查询”入口，用户可通过下拉列表自选奥运场馆为终点，很方便。注意目前该系统的数据还未赶上北京公交站名的最近更新，因此建议在查询时少加入站名最后的方位限定词，例如“永定门内”最好输入为“永定门”。当然，用户也可尝试其它WAP网站的类似解决方案。



嘉宾孙：对钱先生的说法做一下补充。如果要自行用手机去尝试多个WAP网站服务再做选择，我建议可在PC机上虚拟进行。这样一来省钱，二来测试输入时也方便。现在在PC机上虚拟WAP上网的方法有两种：一是通过专门的虚拟网页进行，例如国外的OperaMini和国内的“UU视窗”等，使用时直接在网页上的指定位置输入WAP网址就可模拟WAP访问；二是通过安装软件实现。各种方法的模拟技术并不相同，因此有时模拟出现兼容错误，例如无法打开或者链接丢失时不妨换用一下其它方法。我个人现在使用的是一款国人做的浏览器插件Timewe Browser，安装后直接在IE中输入WAP页面地址就可模拟手机浏览了，兼容性也较好，很方便，推荐大家使用。

PC机虚拟WAP上网

与Internet网页所使用的HTML语言标记对应，WAP也使用了一种叫作“WML”的标记语言，它是“Wireless Markup Language（无线标记语言）”的缩写。WML虽然继承自HTML，但却并不向上兼容，因此在普通的PC浏览器例如IE、FireFox中并不能正确显示WAP网页。现在所用的PC虚拟WAP上网技术，都是对下载来的WML语言进行分析，之后将代码替换为相应的HTML语言，再显示在PC浏览器中，但一些来自于WML语言中的任务、事件等，目前还不能得到完全的模拟。

使用虚拟WAP模拟浏览时，需注意表单提交时不可像IE中一样回车，必须用鼠标点击“提交”按钮或链接。

正文中提到的OperaMini（入口：http://www.operamini.com/demo/），与著名浏览器Opera同出一门，使用时需安装有JAVA虚拟机，也因此对任务、事件有较好模拟；国内厂商“悠悠村”开发的UU视窗（入口：http://win.uucun.com/）则无需JAVA虚拟机支持，模拟仿真度也稍差一些。浏览器插件Timewe Browser下载请参考：http://timewe.net/alltimewe/help/browser/install.html。

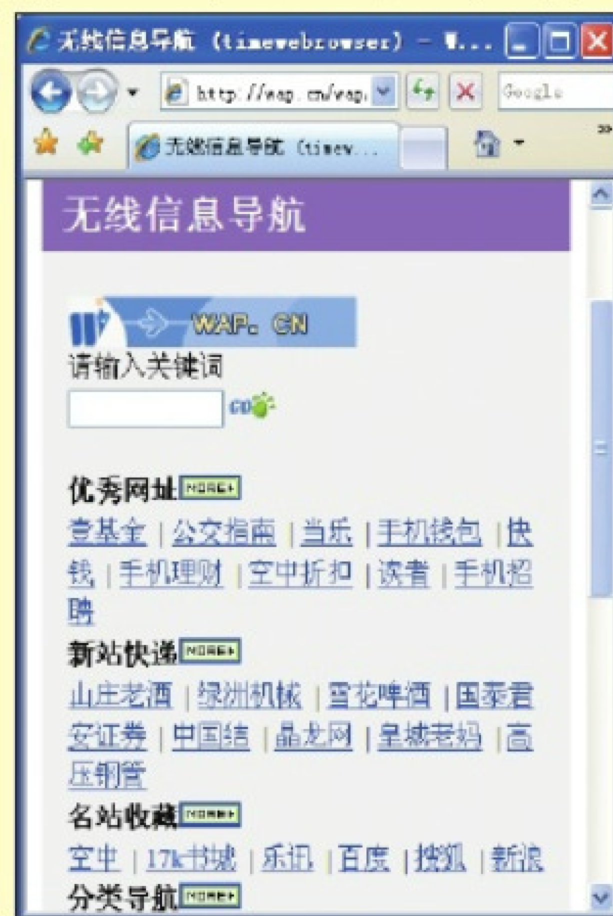
注：Timewe Browser的1.9版本有时会造成浏览器浏览HTML网页时被错误识别为WAP浏览器，从而造成浏览错误。请及时升级到最新版本或测试完WAP后卸载该版本。



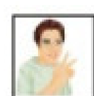
OperaMini用起来就像在操作一部真正的手机



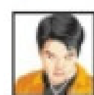
“UU视窗”使用时的截图



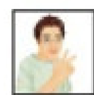
Timewe Browser帮助之下，使用更为方便



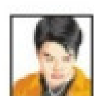
主持人：好的，现在我们接入下一位热心听众的电话。您好？



听众乙：您好！主持人。刚才听了几位嘉宾的介绍，感觉有些意思。但我现在正开车去北京看奥运，刚从河北进京不久。最近车友之间讨论GPS的很多，能不能也介绍一下这方面的信息？



主持人：这么说来您的车上没有预置GPS接收模块吧？

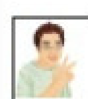


听众乙：其实是有的，但要添加非常昂贵，因此我想了解一下自己DIY的一些信息。



主持人：好的，这也是大家普遍关心的一个问题。无论对于开车族还是非开车族，GPS的作用都很大。不少观众可能都是第一次来北京，如果没有跟随旅游团或亲友，随时获知自己当前的位置就变得非常重要。GPS不仅可做到这一点，还可记录对自己有意义的行走路线、地点，供以后回忆。但现在最大的问

题是如何选择适当的设备。下面还是请对手持设备非常熟悉的赵专家为大家详细讲解。



嘉宾赵： 首先说明两个基础问题：一是资费。不少人根据使用手机的经验，问我GPS是否按使用时间收费。答案是否定的。GPS接收的是向全球广播的卫星信号，目前可认为，只要一次性购买设备就获得了该设备终身接收信号的权利，而且这个购买费用并不高，普通大众都可接受。其次是，GPS为什么有那么多硬件形式？答案是GPS设备实际分为两部分。一部分为接收器，用于接收卫星信号，即经度、纬度和高度等数据；另一部分为信号处理部分，如何将这些数据组织、管理和表达给用户，例如将它们画到地图上。通常大家说起这部分就称其为“导航软件”，因此就出现了许多组合方式。一种是两部分组合在一起的专用导航仪，一开机就进入导航软件，部分这种机型还会与MP3、MP4、电子书等简单娱乐方式结合在一起；第二种是接收器与信号处理部分分离，例如单独的GPS接收器加上一部PDA或者一部智能手机，信号通过线缆或蓝牙无线传输；最后一种是内嵌GPS的PDA，可认为介于前二者之间。两部分从硬件上来看是嵌在一个设备里，但实际联系并不像专用导航仪那样紧密，而整个设备的主要功能也并不是导航，导航只是整个系统功能之一而已。

形形色色的GPS设备



← 接收、处理信号一体机：专业级GPS设备麦哲伦子午线白金版，在位置导航之外还可测气压、温度等。准确度高，但开机搜索卫星时间长。适合专业野外活动人员使用，不适合普通大众



→ 接收、处理信号一体机：车载GPS设备万利达“启航”E350，附MP3、MP4、数码照片浏览功能。搜星速度快，目前价格控制在1700元以内；性格比很高，适合一般驾驶员使用



↑ 松散式的一体机：华硕MyPal A639。注意它与万利达E350的最大区别是它的“主业”是PDA，处理GPS信号的软件只是它众多应用程序中的一个。接收信号的GPS模块松散地连接在机身上，平时用PDA功能时会反扣在机背上



↑ GPS CF卡＋PDA/笔记本：Rikaline 6021-X6（信号接收）。通过CF卡槽联接PDA或笔记本，由后者提供信号处理。这种GPS设备较为笨重，现在已较少见



→ G-Mouse＋PDA/笔记本：丽台9812（信号接收），因外形酷似鼠标得名G-Mouse。和鼠标一样使用PS2、USB或其它转接口与PDA、笔记本等相联。不方便携带，价格普遍在400元以下，是较廉价的车载分离式方案



→ 蓝牙GPS接收器＋手机/PDA/笔记本：Holux 236（信号接收，左）＋DELL X51V（信号处理）。最灵活的组合方式，携带方便（接收器放包包中即可），适合DIY，但对动手能力有一定要求



主持人： 那么能不能简单归纳一下看奥运的朋友在GPS上的可能应用与选择？

嘉宾赵： 步行或坐公车的朋友，可以用GPS查自身位置、查周边地图、记录自己的行进路线及航点，也就是有意义的地点。对于他们来讲不建议使用一体化导航仪，因为功能单一，并不适合城市游玩。如果已有的手持设备是S60或PPC、Palm系统，它们一般都支持蓝牙，再购买一个蓝牙GPS接收器就可；否则也可选择内嵌GPS的PDA，二者直接连接，不需开启蓝牙。有车一族在GPS上的可能应用包括规划路线、语音导航以及包括红绿灯、限速口、加油站等在内的路标提示等，他们在设备上的选择更多一些。除了部分豪华车自带GPS模块以及刚才提到的3种组合，甚至也可用带蓝牙功能的笔记本与GPS接收器配合使用。

GPS奥运导航功能示例

在配置GPS时，用什么样的导航软件也非常关键，这就是上文提到的“信号处理”部分的核心。如果你选择的GPS设备不是定制的一体式，可自行安装导航软件（如PPC与S60手机），那么使用起来更灵活。目前在PPC系统上可用的导航软件很多，包括Route 66、天行者、城际通、凯立德、道道通、OZI等。各种软件都有自己的优势与不足，如不是定制的可混合使用。不过总体看来，在北京城内我们推荐使用“凯立德”软件。以下示例即用这款软件展示（限于篇幅，这里不一一列举具体实现中的步骤，请参考软件说明书进行）。S60手机上目前的选择不多，完整提供地图的软件可首选Route 66；如果想利用网友自制的大量导航地图，SmartComGPS是另一个好选择。



首先可将要去的奥运场馆位置存入地址簿，以供以后使用时快速调用，将来碰到对自己有重要意义的点也可同样加入。在地址簿中可对各地址进行个性化设置，例如接近时发出语音提醒等



当要前往场馆时，可进行路径规划。规划时可从地址簿中迅速调用场馆地点作为“目的地”，将当前所在地设为“出发地”



规划完路线之后可查看软件自动给你安排好的行程，在这里可查看所经路段的名称、路口方向及路段行驶距离，还可查看总距离、剩余距离、估计时间等信息



如果你对上述“行程说明”不够满意，可让软件模拟行驶。模拟中可随时加/减模拟速度或暂停/恢复/停止模拟



未来可将这段轨迹进行回放或静态浏览，对于看奥运来说，这非常有保留价值。在软件中保存的轨迹数量有限，快满时应将轨迹导出



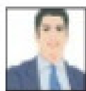
在进入正常行驶之后，如果觉得这段行驶轨迹值得纪念，或者想以后再次用这段路线导航，可将该轨迹保存



最后，在导航之外，你还可利用该软件查找周围指定范围内的兴趣点。例如查询奥运场馆附近的咖啡屋，待赛事后通过那儿的Wi-Fi上网与人分享



这是搜索完成后的显示界面，可点击“前翻”和“后翻”查阅符合搜索条件的兴趣点信息



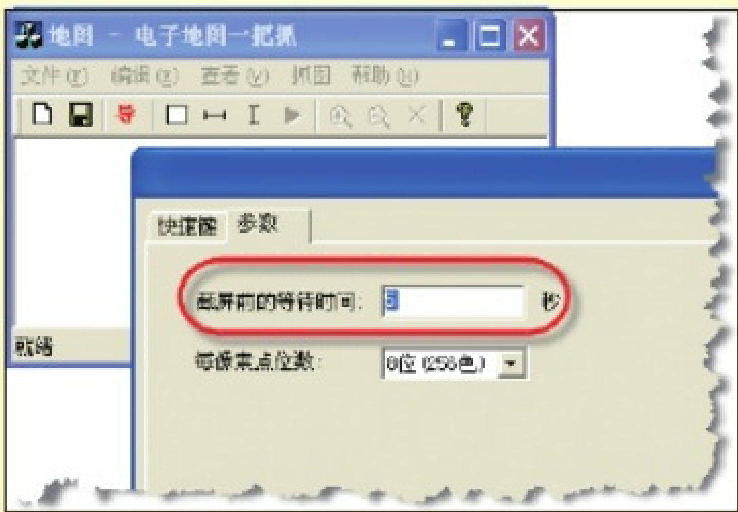
嘉宾孙：我做一下补充。刚才赵先生说的信号处理部分，对大多数人来说就是一个电子化地图。我觉得即使不使用GPS接收器，这种地图软件也值得智能设备用户所拥有。对于来北京观看奥运的朋友，它并不是简单地将纸质地图拷贝到随身设备中，更重要的是它还可查询地点、查看周边兴趣点、计算距离、缩放视图……而且我有一个很现实的观点：在外行走，拿着一张纸质地图很容易会被人当作外地人，可能会遇到一些必要的麻烦，但在设备上看地图就不存在这个问题了。对于一些需求简单的朋友来讲，甚至没有必要安装软件，只要将北京地图以图片形式存入智能设备中，需要时用图形浏览软件打开便可。至于图片的来源，既可寻找现成的下载，也可从自己喜欢的PC或网络电子地图上抓取。如有这方面的需要，我推荐一款叫“电子地图一把抓”的免费小软件，可自动抓取局部小块地图并拼凑成大图。

网络电子地图抓取

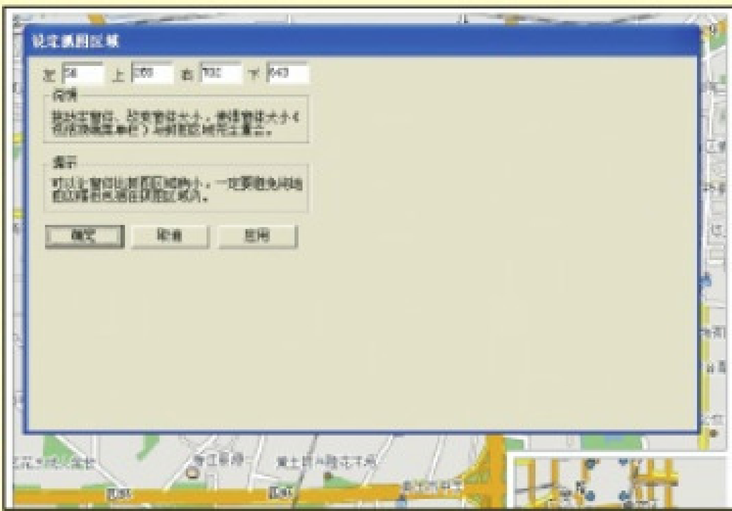
这里先推荐一款非常不错的奥运场馆分布地图（http://www.mapbar.com/aoyun/index.html）。这个专题地图标明了北京所有奥运场馆，点击场馆名即可显示其照片及周边查询入口；此外通过上方的导航栏，还可查看包括北京在内的7个奥运主办城市以及奥运火炬传递路线。下面我们就把这张北京奥运场馆分布图放大到自己满意的清晰度，然后用“电子地图一把抓”（下载地址为http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1081612800/156.shtml）将其整个抓取。



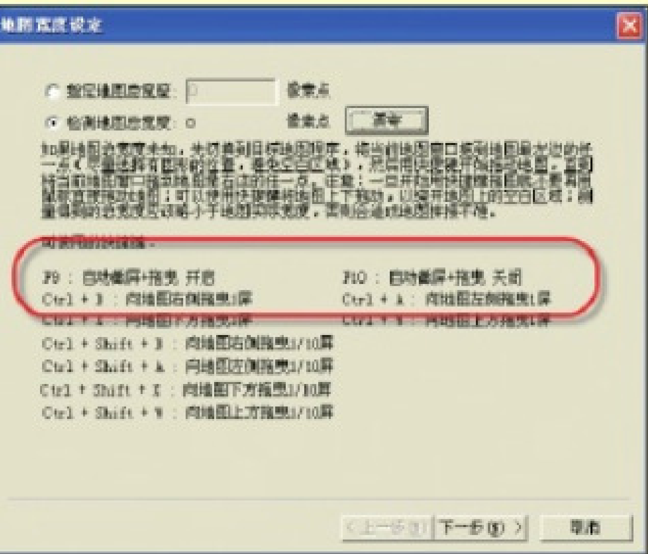
图5-1：信息齐全的奥运场馆分布地图



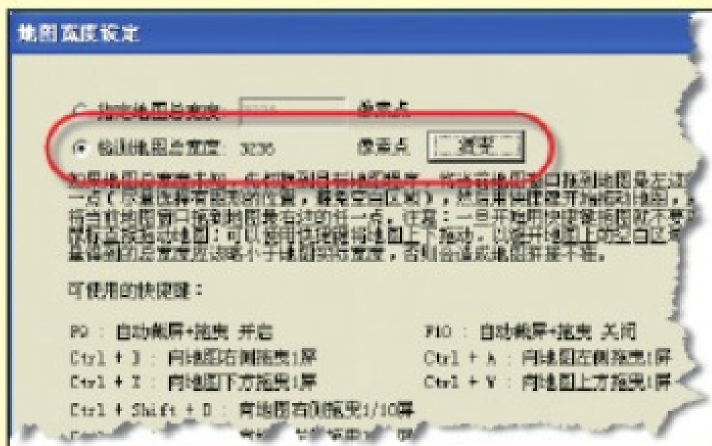
由于软件是自动拖拽分屏截图后再拼接，因此必须考虑到拖拽后网络电子地图下载新区域图片要花的时间。打开软件后，点击菜单“抓图”→“设定”；在弹出的对话框中进入“参数”选项页，根据你的网速确定“截屏前的等待时间”，也就是每次拖拽后等待多久再截屏。注意这里还可设定最后成品的画质，建议不用设得太高，以免最后图片过大打开速度慢

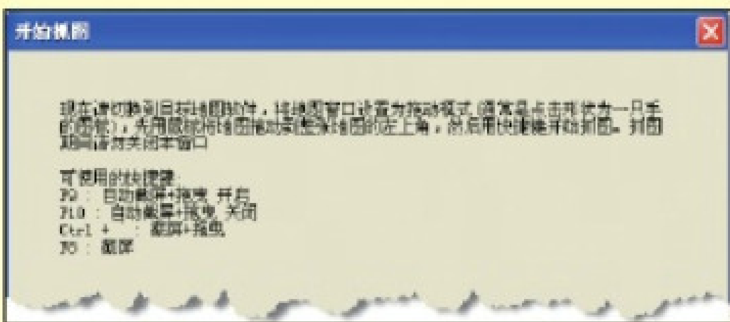


确认后点击菜单栏上的“导”字按钮进入抓图向导。在弹出的对话框中点击“区域设定”按钮，这时会弹出一个可改变大小的对话框。将其放到要抓取的地图之上，拖动其边框，使其覆盖地图的大部分区域（如地图有导航栏，请不要覆盖它），注意对话框边界一定不要超过地图边界



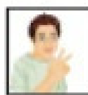
确定后软件会弹出对话框，这里只需记住F9和F10分别是自动拖拽的开始与结束快捷键即可。这时不用理会这个对话框，直接切换到地图，将地图拖放到所要截取区域的左边界，然后按下F9键。软件开始自动将图向左拖动，当到达图的右边界时，请按下F10键结束。如果你觉得软件自动拖不方便，也可不用F9而用“Ctrl+D”快捷键一屏一屏地手动拖拽直至右边界

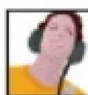

回到软件向导对话框，发现软件已测出了你要抓取地图的总宽度。进入“下一步”，同理测出待抓取地图的总高度


测定完宽与高后，进入最后一步。软件提示切换到地图界面，然后将地图拖动到要抓取区域的左上角，按下F9键，软件就会自动开始分屏截图＋拖拽——按照提示去做便可。整个抓取过程中不要动鼠标和键盘，耐心等待直至抓取结束

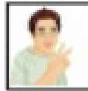

抓取结束后软件会自动完成拼接，并将大图显示出来，将其保存即可（如果图太大，软件将不会显示结果，直接提示保存）

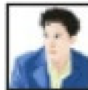
分享篇


主持人：谢谢两位嘉宾的讲解。现在我们开始进入下一个环节，就是在奥运赛事期间，如何将自己的所见所闻发送给亲朋好友。奥运门票与来京费用都不低，相信很多观众虽然是一人进赛场，却同时牵动着许多人的目光。我们就来关注一下如何快速与亲朋好友共享信息。好，现在导播已接到了这方面问题的电话，我们把它接进来。


听众丙：主持人、专家们好。我明天有一场赛事要看，想问一下带笔记本进入奥运场馆后有没有办法上网即时分享照片与感受，或者你们有没有别的一些分享建议？


嘉宾钱：我并没有到现场去，但根据之前的媒体报道，所有奥运场馆中都应当覆盖有Wi-Fi信号。去观看比赛的朋友可咨询一下相关服务人员，看是否能够免费上网。（编者注：此为未来模拟，如将来实际情况出现不一致，还请读者见谅！）不过除了Wi-Fi上网，你还可在现场进行其它网络形式的分享。首先可直接利用手机自身的功能，例如配合摄像头和彩信功能一起将现场照片发送给亲朋好友，或者利用WAP上网在MSN SPACE等博客网站传送文字信息。要与朋友传送即时信息，还可事先在手机终端安装MSN与QQ等聊天软件的终端。不过，要真正实现畅快的交流，带一台轻巧的笔记本还是最有效的。笔记本除了利用Wi-Fi上网外，还可与智能手机蓝牙或红外连接，将其当作Modem拨号上网，或者直接插入上网卡拨号上网。目前北京各大奥运场馆已基本覆盖中国移动的EDGE信号，利用它可获得20kB/s左右的上网速度，应可满足现场即时分享的需求了。

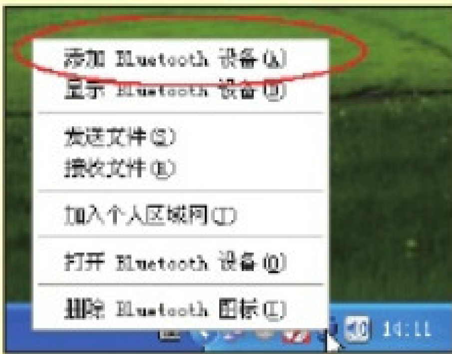

主持人：听说EDGE是从GPRS发展来的，而且使用方式也与GPRS相似。那是不是现在支持GPRS的手机和上网卡，在有EDGE信号覆盖的地方就能上到EDGE呢？


嘉宾钱：不是这样的。但2007年之后很多智能手机就已开始同时支持GPRS与EDGE，因此该类手机无需任何设置就可直接从GPRS升为EDGE使用。上网卡方面则没有这么简单，必须重新购买支持EDGE的上网卡才行。外地来北京观赛的朋友如有意购买，一定要留意一下居住地的EDGE部署情况。因为EDGE目前只在一些大城市的部分地区部署，虽然EDGE卡都会直接兼容GPRS，但GPRS的速度低于联通全国覆盖的CDMA。如果居住地没有EDGE覆盖，购买CDMA上网卡可能是更明智的选择。


嘉宾孙：我还是来做个补充。无论是利用手机拨号，还是上网卡拨号，如果大流量使用，一定要记得先办流量包月套餐手续，否则资费会高得惊人！此外，如果没有不限流量包月，最好在拨号之前将Windows自动更新、杀毒软件病毒库更新、网页中的多媒体播放项目设置为关闭。最后，一些地区移动在资费上仍旧区分CMWAP和CMNET两种接入方式，应根据自己情况慎重选择。

笔记本电脑利用手机上网典型步骤

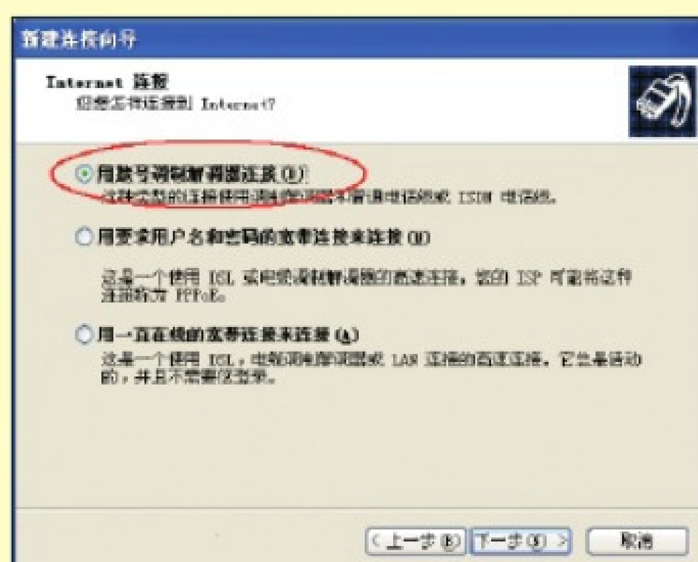

↑ 首先必须保证手机支持GPRS等上网功能，之后连接手机和笔记本。可通过3种方式连接：红外线、手机专用数据线缆、蓝牙。前两种在位置上受限较大（红外有对准角度和近距离要求，线缆也不灵活），蓝牙只要在设备附近就可用，因此最为方便。以下就以蓝牙模式为例讲解。该模式下，通常需一款支持蓝牙的手机和一个蓝牙适配器（俗称蓝牙棒，图示左），若笔记本自身带有蓝牙模块，则后者可省


← 将蓝牙棒插入笔记本的USB接口后，需为其安装驱动程序。如果只是为了上网，WinXP SP2以上自带的蓝牙驱动就已足够，否则你得安装专业的Widcomm或IVT等蓝牙驱动及管理程序。下面以WinXP SP2自带驱动为例。安装驱动后，还要将笔记本与手机进行蓝牙配对。具体操作：在WinXP中右击系统托盘的蓝牙图标，选择“添加BlueTooth设备”，之后遵从向导分别在WinXP与手机中输入相同的配对密码即可



← 在进行电脑连接之前，最好先检查一下手机上的连网数据账户。一般来讲，大陆行货GSM手机都会内设GPRS上网账户，而且一般第一个是CMNET连接，第二个是CMWAP（二者区别参考后文。另，这都是中国移动的接入点名称，如果是中国联通则分别为“UNINET”和“UNIWAP”）。本例以使用CMNET连接讲解。如果手机没有该账户，则需自行添加，将数据类型选为“GPRS”，APN（或接入点）设为“CMNET”，其它保持默认设置即可


↑ 回到笔记本，右击“网络邻居”，选择“属性”菜单项进入“网络连接”，点击“创建一个新连接”



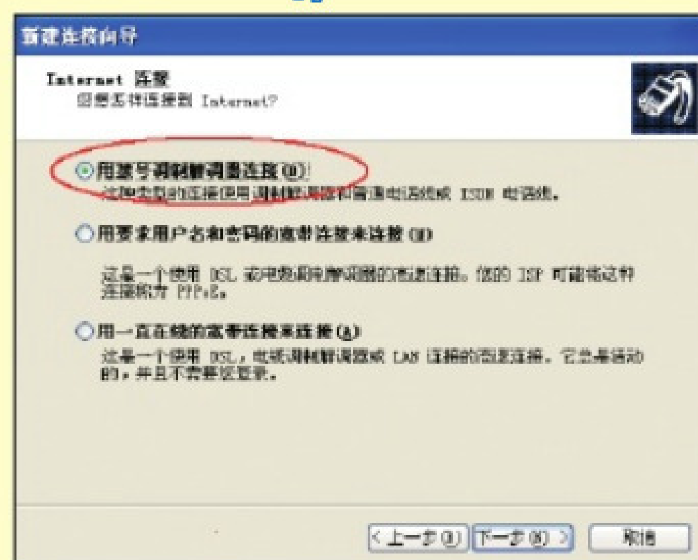
↑ 接下来3步分别选择“连接到Internet”“手动设置我的连接”“用拨号调制解调器连接”



↑ 若笔记本上还装有其它调制解调器，之后的一步需选择“Bluetooth链路上的……”



↑ 之后拨号名称随便输入，拨号号码设为“*99#”，用户和密码置空。注意“*99#”是直接使用手机上的第一个数据账户（如前所述为CMNET）。如果要选择其他账户，只要在“99”后再加入“***”，再加个数据账户的ID号即可，例如2号数据账户应拨号码为“*99***2#”。完成后向导会生成新的拨号连接，使用它直接拨号即可



↑ 将SIM卡（该卡可为营业厅专售上网卡，也可是一般手机所用卡）插入无线上网卡，再将后者插入笔记本的PC卡插槽。这里需提醒购买上网卡的笔记本用户注意自己的PC卡是传统的Type Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ接口（对应卡身较宽），还是较新的Express Card（对应卡身较窄或为T型）。两种接口不兼容，购买时一定要弄清楚



← 安装上网卡随卡光盘上的管理程序及驱动。注意有些上网卡会要求安装程序之前不要插入卡片，等中途提醒时再插入，请根据产品说明书操作。另外如出现驱动安装不上的情况，往往是系统之前安装过其它手机拨号Modem。请在系统的设备管理器中将其删除，再重新安装



↑ 安装完毕后启动管理程序，即可直接拨号上网。在管理程序中，一般还可直接拨打/接听电话（请插入随卡附送耳麦）、收发短信以及管理通讯簿



↑ 在管理程序的拨号功能设置中，可根据自己的情况更改接入方式（CMNET或CMWAP，参见后文）

最后对其它两种连接模式做一下补充。如果是红外连接，基本设置与此类似；如果是线缆连接，最好使用手机附带光盘中的安装程序完成拨号设置，否则需手动将线缆的COM口虚拟成调制解调器（Modem），再用该Modem设置拨号连接，还需在Modem属性中填写适当参数。限于篇幅这里不再详述。

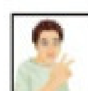
无线上网卡上网步骤

相比连接手机上网，直接在笔记本中插入无线上网卡、拨号上网要方便得多。以下我们使用TOP GEEK的EDGE/GPRS无线上网卡简单介绍一下上网步骤。

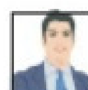
CMWAP与CMNET的不同

理解二者不同的关键就是了解它们各自的适用范围及费用。CMWAP是中国移动专为手机WAP应用所开设的接口，因此在技术上人为地做了一些限制，使其只可访问WAP网页的IP地址，而不能访问任何Internet网页及服务，这样PC即使利用手机拨号，正常状态下也无法上网；为了推广新兴的WAP业务，移动在CMWAP上采用了较优惠的策略，例如很多地区都有较低价格包月不限流量的套餐。而CMNET则无任何访问限制，但相应的代价是用户没有包月不限量套餐可选，或者即使有价格也高得惊人。

在这种情况下，用户可谓斗智斗勇，想出了不少解决方法。其核心都是在低价包月的CMWAP上，使用代理、仿冒WAP浏览器等各种方式绕过移动的WAP访问检测，使得普通的Internet也能被访问。限于篇幅这里就不具体介绍这些方法了，各位读者只需从中意识到一定要弄清楚本地移动在这两种接入方式上的策略，再根据自己情况进行选择：如果二者都没有不限量包月、同等对待（例如北京移动就是如此），首选CMNET；如果有区别，自己动手能力又较强，则首选CMWAP；最后虽有区别但自己又不想动手绕过检查，仍可选CMNET。



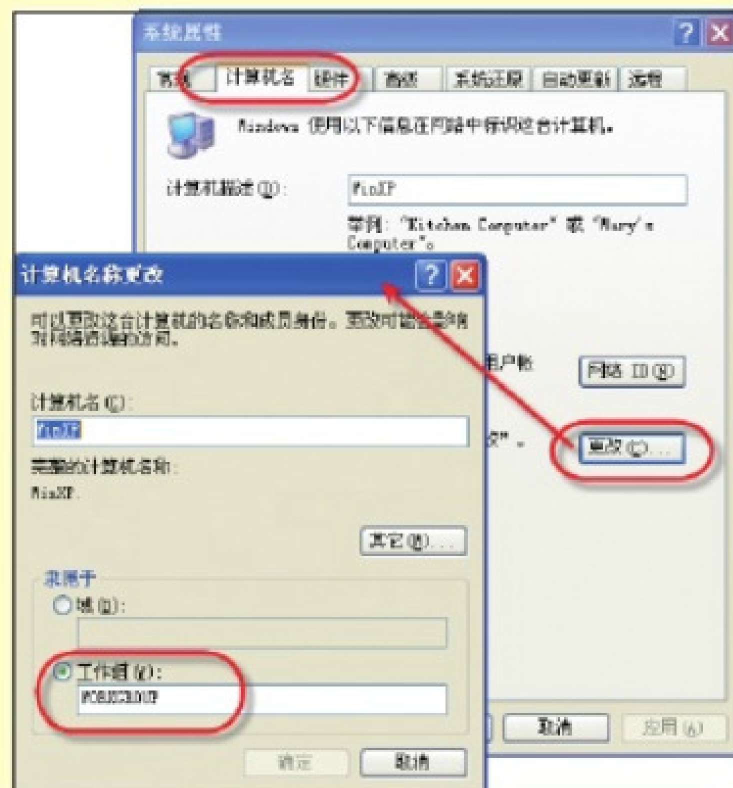
主持人：好的。下面是来自一位听众的短信，也是一个求助。短信内容是这样的：“昨天开幕式结束之后，我去咖啡馆上网，恰巧碰到在赛场上结识的新朋友，想与他交换一下笔记本上的资料。请问除了用移动存储设备两次拷贝之外，两台机器能直接互联吗？我们的本子都支持Wi-Fi。”今天是奥运第二天，估计往后随着赛事进行，观赛者笔记本上存储的数码照片等资料会越来越多，这种情况估计也会常发生。那么3位专家，谁能解答一下这个问题？



嘉宾孙：这回我来当回主角吧。这实际上是一个能不能组局域网的问题。该问题解决后，不仅可直接传输图片，观赛者还能在赛事之余联网玩玩游戏。幸运的是有Wi-Fi功能的电脑也支持Ad Hoc无线网络，也就是大家说的“对等网络”，因此不仅可玩直接互联，而且还可多台笔记本互联。建立这种连接时不需安装额外软件，仅用WinXP或Vista系统自身的功能即可建立。实际操作过程中是一台电脑主持Ad Hoc网络，其它电脑按通常的AP热点搜索到该网络再加入就可。

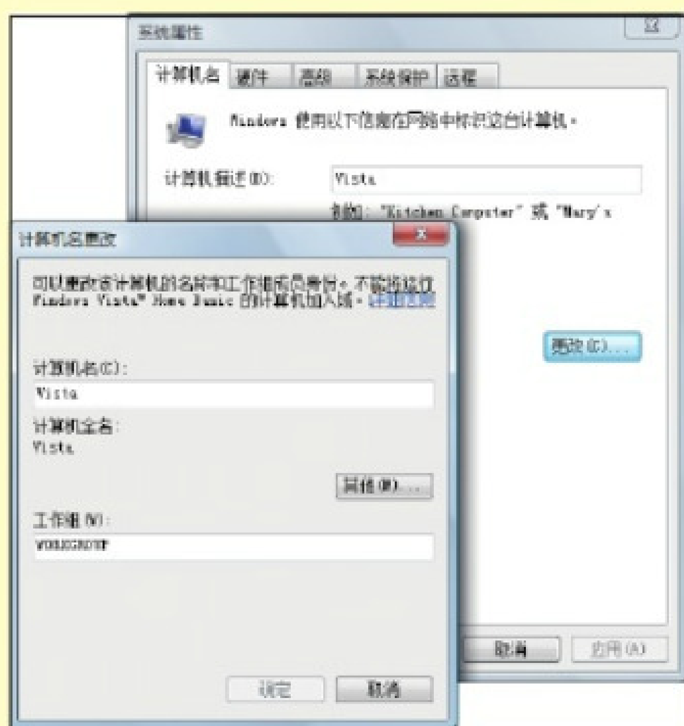
两台Wi-Fi电脑无线直联的步骤

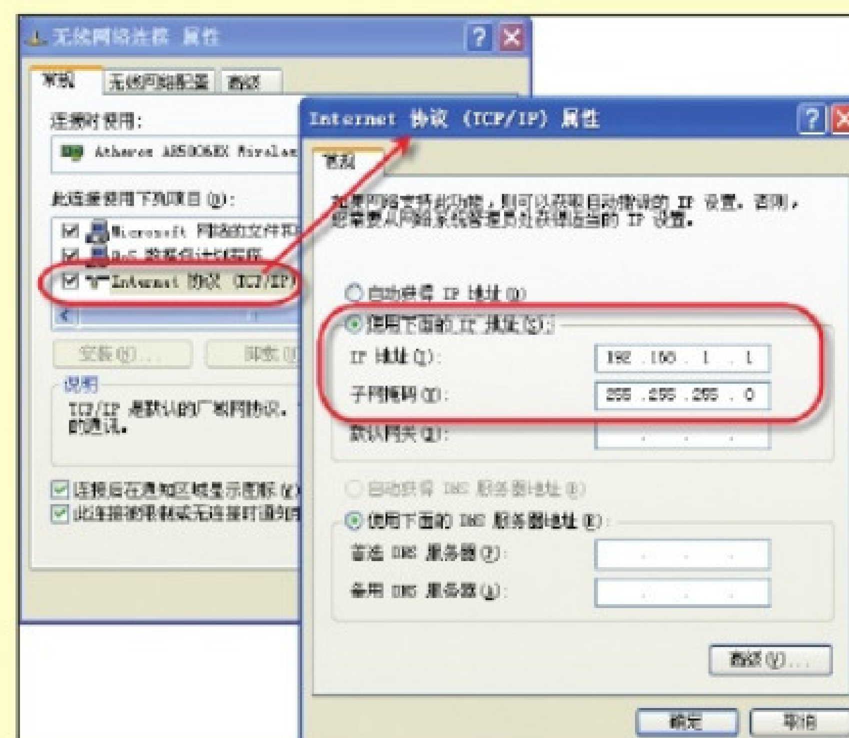
直联中最关键的是主持Ad Hoc网络的电脑的设置。总体来讲使用Vista系统主持比WinXP更方便，出现问题的概率也少很多，因此实际使用时应尽量使用Vista系统主持。但这里我们考虑最常见的情况是两台WinXP直联，因此采用了两台分别装有WinXP（计算机名WinXP）与Vista（计算机名Vista）系统的笔记本进行实例讲解，以WinXP主持进行主要讲解，之后再补充Vista的主持手法。



↑ 首先确保两台笔记本在一个工作组上。在WinXP系统上，右击“我的电脑”，选择“属性”菜单项进入系统属性对话框；选择“计算机名”选项卡，点击右下“更改”按钮；在弹出的对话框中将工作组设为“WORKGROUP”，确定后重启系统

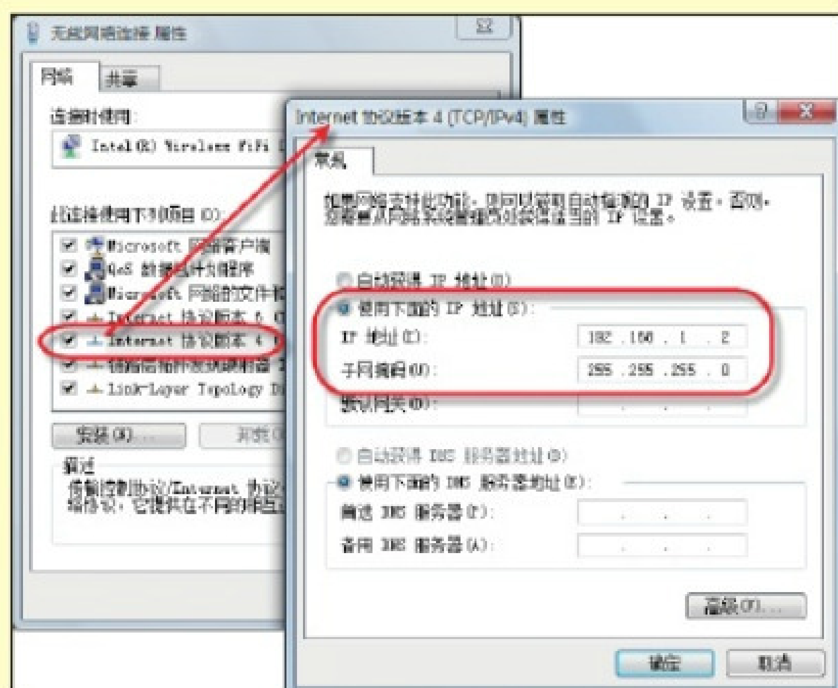
↓ 在Vista系统上，同样选择“计算机”的“属性”右键菜单项，之后点击“计算机名称”“域和工作组设置”后的“改变设置”按钮，在弹出的对话框中同上修改



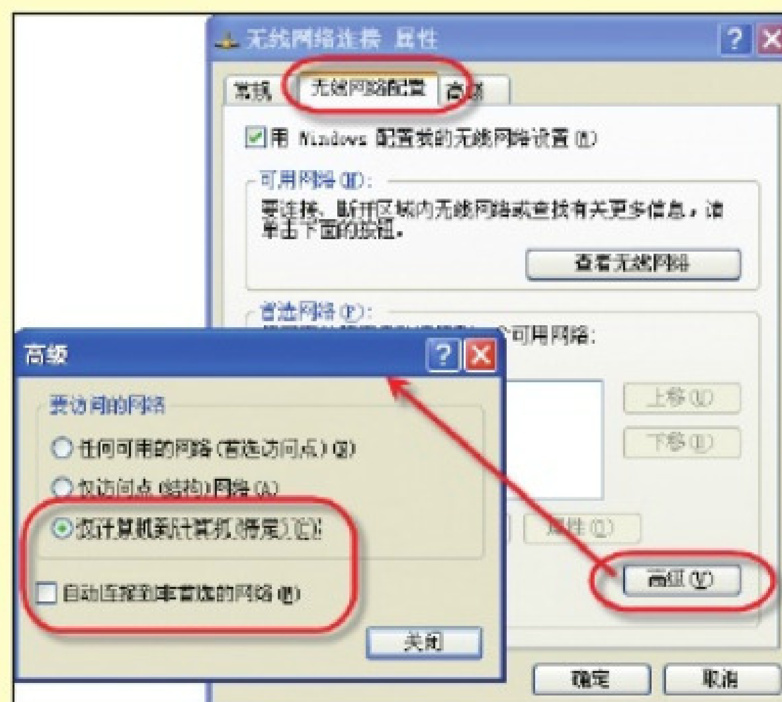


↑ 虽然Ad Hoc可自动分配IP地址，但耗时较长，最好还是将两台机器的IP段设为同段。在WinXP系统中，依次点击“开始”菜单→“设置”→“网络连接”，找到无线网络连接，右击选择“属性”。在弹出的对话框中，双击“Internet协议（TCP/IP）”，在后续对话框中，将IP地址设为诸如“192.168.1.1”的局域网IP，子网掩码默认为“255.255.255.0”

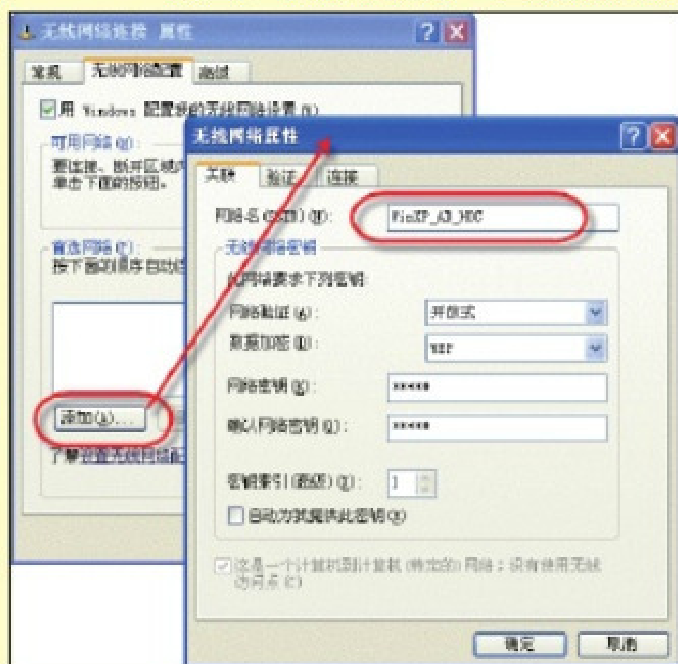
→ 在Vista系统中，右击“开始”菜单下的“网络”，选择“属性”进入“网络和共享中心”→“管理网络连接”。找到无线网络连接后同上操作，只是这里要设置的协议是“Internet协议版本4”，IP值前3段需与WinXP上设定的一致（例如“192.168.1.2”），子网掩码相同



→ 回到WinXP中进行设置。同上进入无线网络连接的属性对话框，点击“无线网络配置”选项卡，点击右下“高级”按钮；在弹出的对话框中选择“仅计算机对计算机”。如果下方“自动连接到非首选的网络”已勾选，应予取消



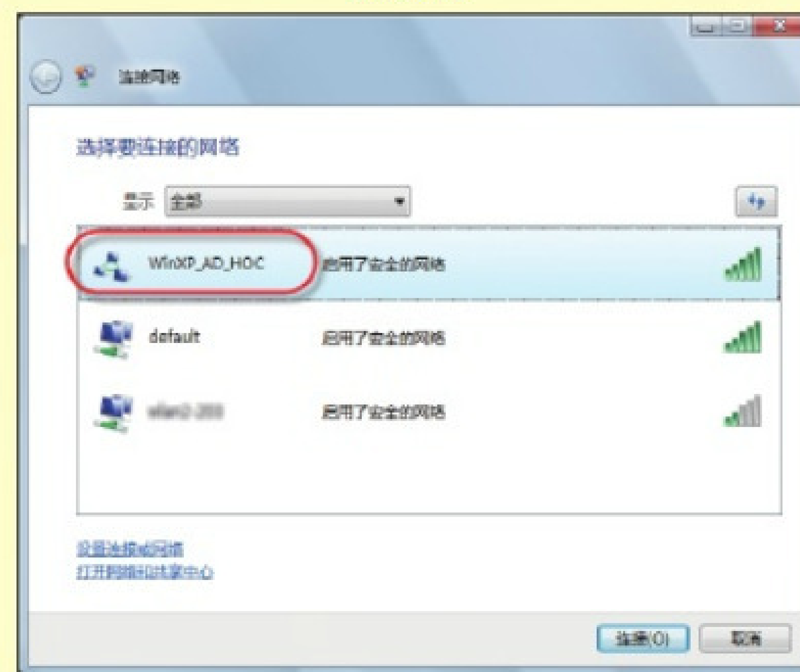
→ 关闭“高级”对话框后，点击“添加”按钮，输入所要建Ad Hoc的网络名。该名字将作为其它机器搜索的标志，这里输入“WinXP_AD_HOC”。将“网络验证”设置为“开发式”，下面的密钥根据情况设定。如果不担心安全问题（周围陌生人进入你的共享），可选择“已禁用”；否则选择“WEP”加密，并将下方的“自动为我提供密码”选框清除，输入自己的密码。这里需注意WEP密码的格式，因为格式不符将不能通过。如果你不想进一步研究，我们建议直接使用5位由数字、字母组成的密码





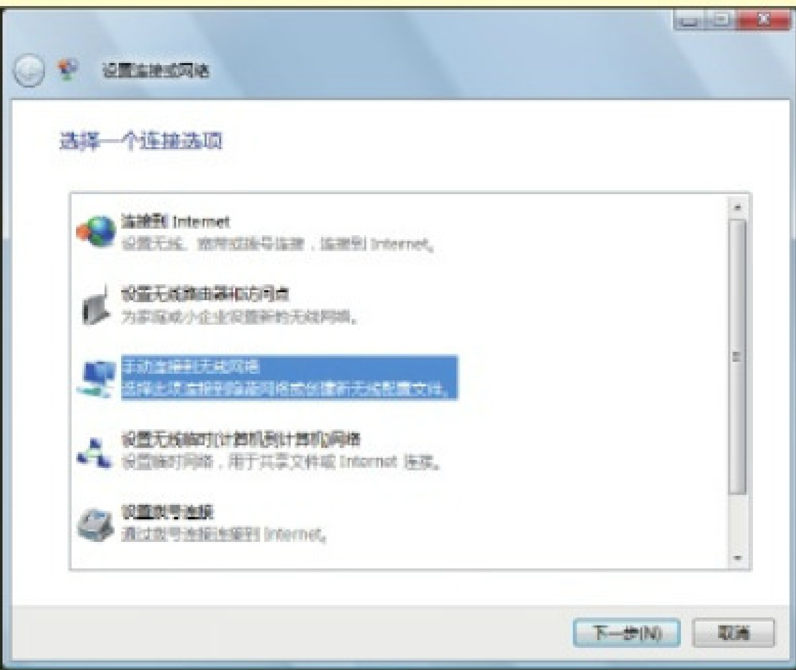
↑ 点击“连接”选项卡，选择“当此网络在区域时连接”。注意这一步很关键！否则你之后还需手动启动该连接。选择好后一路“确定”完成设置

↓ 这时WinXP会自动启动新的无线连接。稍等片刻，来到Vista系统中，已可在无线连接列表中发现该无线连接。双击其连接后即可成功互联（如在WinXP中有设置密码，需输入密码）

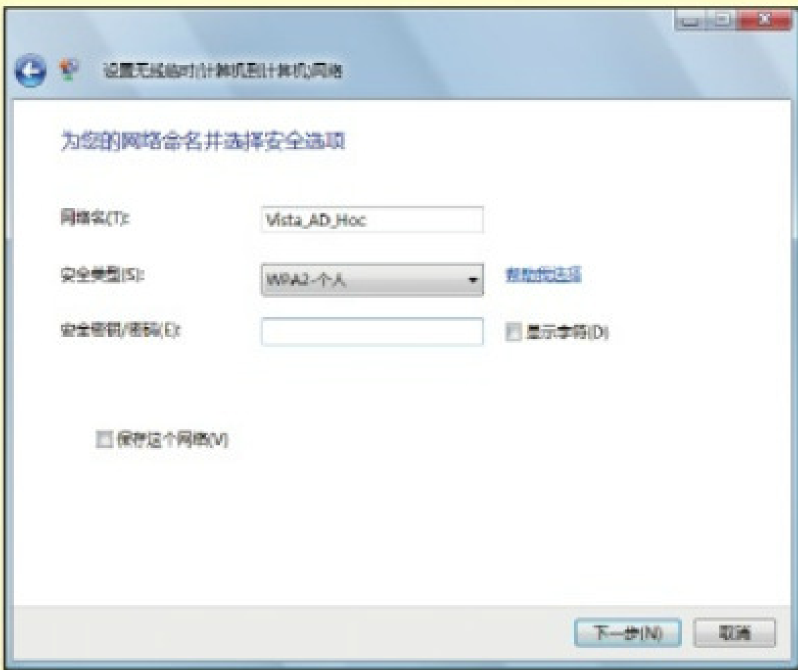


需注意，使用WinXP主持网络，在中断等操作后容易出现再度连接出错等问题。解决该类问题最直接的方法是在“无线网络配置”中删除所建立的连接，重启系统后再重新主持，否则往往需长时间等待。因此再次提醒，如果两台电脑中有

Vista系统一定要优先Vista主持。下面补充一下Vista主持的步骤（记住之前也必须设置工作组与IP段一致）。

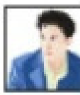


首先断开目前已有无线连接（如果有的话）。进入“网络和共享中心”→“设置连接或网络”，选择“设置无线临时（计算机到计算机）网络”；点击“下一步”会出现一个说明对话框，继续“下一步”

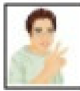


添加网络名，选择密码。这里要注意，如果是与WinXP系统直联，就不要选择WPA系列的密码，否则会造成WinXP端输入密码不符合。确定后就完成了全部主持设置，其它笔记本的无线连接列表中很快将出现该网络

编者注：WinXP系统的网络连接不太友好，在传统连接的局域网中就会经常出现访问拒绝、网上邻居看不到对方或工作组无法访问等问题，这些问题同样可能出现在两台直联的笔记本上。排除该问题最有效的3种方法是：1.查看各自系统上的防火墙，看是否已阻挡文件和打印机共享，必要时临时关闭防火墙测试；2.直接在资源管理器地址栏中输入“\\对方计算机名”（如\\WinXP）或“\\对方计算机IP地址”（如\\192.168.1.1）访问对方共享；3.执行“gpedit.msc”命令，在打开的组策略编辑器中依次找到“计算机配置”→“Windows设置”→“安全设置”→“本地策略”→“用户权利指派”。如果其下的“拒绝从网络访问这台计算机”名单中包括“Guest”，应当双击其将“Guest”项删除。



嘉宾钱：我来补充一下。除了对等网络之外，如果双方是在宾馆，还可利用无线Wi-Fi路由来建立。大家不要觉得带一个无线路由很不现实，实际上现在有非常小的路由器。这样的路由器不仅可让你在宾馆中也享受无线移动的快感，而且在碰到这类问题时根本不需要Ad Hoc那么复杂的设置，只要双方连接路由后在同一工作组、同一IP段中即可共享。我自己外出时就常带一个小路由。说到这里，我还建议来北京观赛的外地朋友，有条件的话还可带上蓝牙耳机，主要目的是利用宾馆的网络与居住地的亲友通网络电话，避免支付长途漫游费。由于本本自身声卡质量一般较差，音频输入常有内部杂音，蓝牙耳机不仅可避免该问题，同样还可带来灵活性。



主持人：好的。我们的节目到此就告一段落了，谢谢听众与3位专家。最后插播来自《大众软件》的一则广告：近几期本刊还将推出专门针对奥运的拍摄专题，内容全面涉及拍摄器材与拍摄地点选择，敬请期待。

附录：北京奥运场馆及周边公交、地铁站一览

场馆	大致地址	公交及地铁站
国家体育场（鸟巢）	奥林匹克公园,北辰东路、亚运村、惠忠路西、北辰桥西	奥运支线地铁站
国家游泳中心（水立方）	“鸟巢”以西	北辰西桥北、北辰桥西、奥运支线“奥体中心”地铁站
国家体育馆	“水立方”以北	国家体育馆、北辰西桥北、奥运支线“森林公园”地铁站
国家会议中心击剑馆	“鸟巢”以南	亚运村、安惠桥北、奥运支线“奥体中心”地铁站
奥林匹克公园曲棍球场/射箭场/网球场	国家体育馆西北	倚林佳园东门、京师园北门、奥运支线“森林公园”地铁站
奥体中心体育场	奥体中心南部	奥体西门、中华民族园、亚运村、地铁10号线或奥运支线“熊猫环岛”站
英东游泳馆/奥体中心体育馆	奥体中心北部	亚运村、奥运支线“奥体中心”地铁站
铁人三项赛场	昌平区十三陵水库	九龙游乐园、十三陵水库
北京科技大学体育馆	北京科技大学	成府路口南、学院桥东、北京科技大学北门
中国农业大学体育馆	中国农业大学东校区	中国农业大学东校区、二里庄北口、静淑园
北京航空航天大学体育馆	北京航空航天大学	北京航空航天大学、知春路、地铁10号线“学院路”站
北京大学体育馆	北京大学	中关园、北京大学西门、海淀桥北、中关村西
顺义奥林匹克水上公园	顺义区北小营镇	距最近公交站“乡村赛马场”超过3公里
北京射击场飞碟靶场	石景山区香山南路	北京射击场
老山自行车馆/山地自行车场/小轮车赛场	石景山区老山	京原路口东、地铁1号线“八角游乐园”站
五棵松棒球场	五棵松文体中心东部	沙沟路口北/西/东、地铁1号线“五棵松”站
北京奥林匹克篮球馆	五棵松文体中心西部	五棵松桥北/东/南、地铁1号线“五棵松”站
北京理工大学体育馆	北京理工大学	魏公村路东/西、中国农业科学院
首都体育馆	海淀区白石桥	白石桥北/东
北京工人体育馆/体育场	朝阳门外工体路	工人体育馆/体育场、东四十条桥东、地铁2号线“东四十条”站
朝阳公园沙滩排球场	朝阳公园	景园、朝阳公园、朝阳公园西门
丰台垒球场	丰台体育中心	丰台体育中心
北京工业大学体育馆	北京工业大学南校区东部	北京工业大学南门、四方桥西、弘燕桥



数码来风



■广东 GZ

市场前瞻

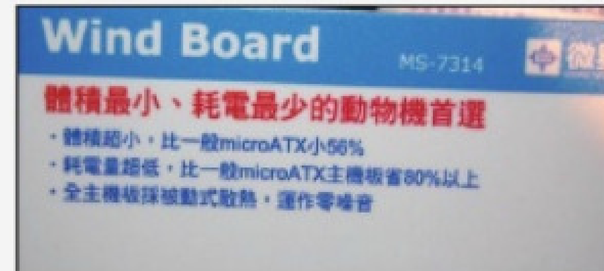
导读： 你知道“动物机”是什么吗？也许我们中的大部分人都需要它。



5月中，Eee PC同类轻省笔电产品的推出之势可谓喷涌而出，惠普的HP 2133 Mini、微星的MSI Wind NB、戴尔的Dell Mini Inspiron、宏基的Acer Aspire One、威盛的VIA OpenBook、长城的A81 C75HW……几乎叫得上名的硬件厂商都卷入了这场争斗。当然，这种场面并没让任何IT从业者感到意外，除非你对于一个每季度已经达到100万销售量，并且仍然在不断高速增长的新市场视而不见。这个新市场的开拓者就是华硕的Eee PC。



事实是大多同类产品都以499美元（人民币3999元）公价销售，这个公价的制定者正是华硕的Eee PC 900，这就是先行者所带来的权益。别的厂商仍然要为抢占市场份额、回收成本、规划产品线左右顾盼，华硕则以领导者的姿态操纵着市场的价格和收益。很显然没有人会做始终跟在别人屁股后面的笨伯，既然在笔记本电脑新市场上华硕拔得头筹已是不可更改的事实，那么IT厂商们必然会对台式电脑新市场的开拓展开争夺。因此在Eee PC类轻省笔电产品不断夺得眼球之时，同期新产品微星Wind PC、华硕Eee Box、华硕Eee Station、Tranquil PC Harmony……展开的争夺更值得关注。



微星Wind PC在台北以“动物机”为宣传口号，清晰指明了其专门的应用方向。所谓动物机是台湾省网络社群用语，即“网络下载专用主机”的意思。因一般常见的P2P下载软件多以动物作为软件名称，如eMule（骡子）、eDonkey（驴子）或Foxy（狐狸）等，专门用来下载软件的主机则被称作“动物机”或“牧场”。

在“动物机”的应用前提下，Wind PC的硬件配置显得极有特色。采用Intel Atom处理器，配备512MB DDR533 SO-DIMM内存，3.5英寸160GB硬盘，整合Intel GMA 950显示核心和7.1声道声卡，此外据说还拥有电视与Wi-Fi模块。这些看似平常的配件集中在Wind PC特殊的主板上就不太平常了**（图1）**。其主板被称为“Wind Board”，面积只有MicroATX主板的56%，并且采用了贴满散热片的全被动散热方式，绝对的零噪声运作。最为关键的是其全速运行最大能耗也不过35W，平常运作29～30W，与普通台式电脑的耗能对比差异在80%以上，作为网络下载专用再合适不过了**（图2）**。



图1



图2

Wind PC的出现显然有着现实意义。首选它满足了个人用户个性化应用需要，解决NAS等特殊用途；其次它的性能并不羸弱，完全满足当前企业的办公网络需求，解决了办公空间占用和大量的能耗浪费；最后它的出现符合当前全球的环保趋势，如果成为政府机构的采购对象，对于全球能源的节能减排是极大的推动。Wind PC类新型电脑的市场前景是否光明，仍然取决其价格力度能否保证电脑的高性价比形象。据已有的消息，微星Wind PC的上市价格约250美元，折合人民币约为1750元左右；而华硕Eee Box的上市价格则在200～300美元，折合人民币为1400～2100元。虽然两者的定价仍然偏高，不过不同于Eee PC全无对手，这次是数家电脑厂商产品同时上市，因此产品的降价速度也就会快得多。一旦能够降到150美元价格线，则Wind PC类有望迅速占领传统电脑的市场。

市场速递

Kohjinsha S18LC

Kohjinsha S18LC（高配）是“工人舍”品牌进军中国市场的首批超便携产品之一，外观通体黑色简洁大方，



采用7英寸液晶屏幕，支持800×480分辨率；屏幕可以旋转，摆放出多种造型供不同操作环境使用。主机重量仅990g，配备标准键盘和触摸板鼠标。这款产品 采用AMD Geode LX800处理器，基于AMD Geode CS5536主板芯片组（整合Geode LX显卡），搭配1GB内存、80GB硬盘，还拥有802.11b/g无线网卡和100Mb网卡，内置三合一读卡器（SD/MS/MMC），续航时间可达4小时，预装正版Windows XP操作系统，上市价格为人民币4499元。

USB2 W12RWK



伴随着闪存卡的容量不断攀升，作为传输设备的读卡器的读写速度要求也在不断提升。近日I·O·Data就宣布发售一款支持UDMA技术的高速读卡器USB2 W12RWK，其对CF卡的最大读取速度可达30.5MB/s，而且支持MS记忆棒Pro HGduo的8b传输，最大读取速度也达32.3MB/s。此外，所支持的储存卡类型也很广泛，包括CF卡、Microdrive（微硬盘）、SDHC/SD、miniSDHC/SD、MMC、RS-MMC、MS/Pro/duo/Pro duo/Pro HGduo、XD（Type M/H）等，而且还还支持固件更新。读卡器尺寸为97mm×17.5mm×69mm，重量80g，上市价格为3444日元，折合人民币约230元，具有很高的性价比。



LG KM501

LG近期推出了一款以超长音乐播放时间为主打的新款音乐手机——KM501，最长连续播放时间可达29小时。LG KM501采用滑盖设计，黑色和橙色的配色看起来非常抢眼，特别是专门为音乐功能而设计的音乐播放控制键，使其有着非常不错的操控性，上市价格约为人民币1800元。

技术前沿

EPSON电子纸



尽管现代数码科技在显示技术上取得了巨大成就，可是对于人们最基本的书本阅读上，始终没有能媲美于纸张油墨的显示屏幕。E-ink公司不久前推出了新一代的电子纸，拥有更好的显示效果和更好的韧性。利用这种全新的技术，爱普生公司近日在2008国际信息显示学会（Society for Information Display）上推出了一款A4（297mm×210mm）规格的13.4英寸电子纸显示设备，其最高显示分辨率达到惊人的3104×4128，显示精度达385ppi。

真正圆形的LCD

经常看到手表型的数码产品，如手机之类的，圆圆的表盘中间却是一块矩形的液晶显示器，别提有多别扭了。虽然在成本以及制造难度上，圆形LCD显然比传统矩形的要来得高些，但是LG Display还是不计成本地推出了6英寸椭圆形和1.4英寸圆形两款特别的LCD。6英寸椭圆形LCD高78.8mm，宽131.4mm，而1.4英寸圆形LCD的直径则为35.5mm。



奇思妙想



EXO-Wing飞行翼

各位，以上绝不是大片《钢铁人》的保密剧照，而是自称Fusion Man的超帅鸟人。话说这位叫做Yves Rossy的瑞士阿伯，从战斗机飞行员岗位退役之后仍然情系蓝天，决定单人飞越阿尔卑斯山，因此花了5年的时间来设计、制造和完善动力翼套装，并将其称之为EXO-Wing。为了消除人们对于EXO-Wing是否能飞的怀疑，Rossy穿着这套动力翼套装从2250米的一架小型飞机上跳下，展开了长达3米的动力翼从自由落体状态转为滑行状态。然后他启动了4个火箭发动机，使其飞行速度加速至每小时304公里。于是他从滑翔又变为攀爬状态，并在爬升至780米后再次向地面俯冲，完成翻滚特效后成功越过阿尔卑斯山并安全伞降。除了EXO-Wing的起飞和降落方式，还有不得不考虑的前瑞士战斗机飞行员的超群体质外，人类的单人飞翔梦又向前迈进了一步。

Solarial移动电站



Solarial移动电站是兼具实用和人道的飞行器设计。这种飞艇可以在灾后迅速升空，避开曲折复杂的道路，快速抵达灾区上空，同时利用遍布全身的CIGS太阳能电池芯片，为灾民提供12个120V输出插槽和2个240V输出插槽。当然，这种输出配置是可以实际定制的。不过这个产品目前还只是概念设计，但我们希望它能够早日实现，毕竟这世界上很多人都需要得到帮助。

应用心得

编者按： 电脑用得比较久一点儿的用户，大概都记得那个抱怨软盘质量的年代。现在还使用软盘的已经不多了，不过我们们不禁要担心U盘和硬盘的质量了。还是那句话，重要数据记得一定要备份，别给自己后悔的机会。

本期推荐文章

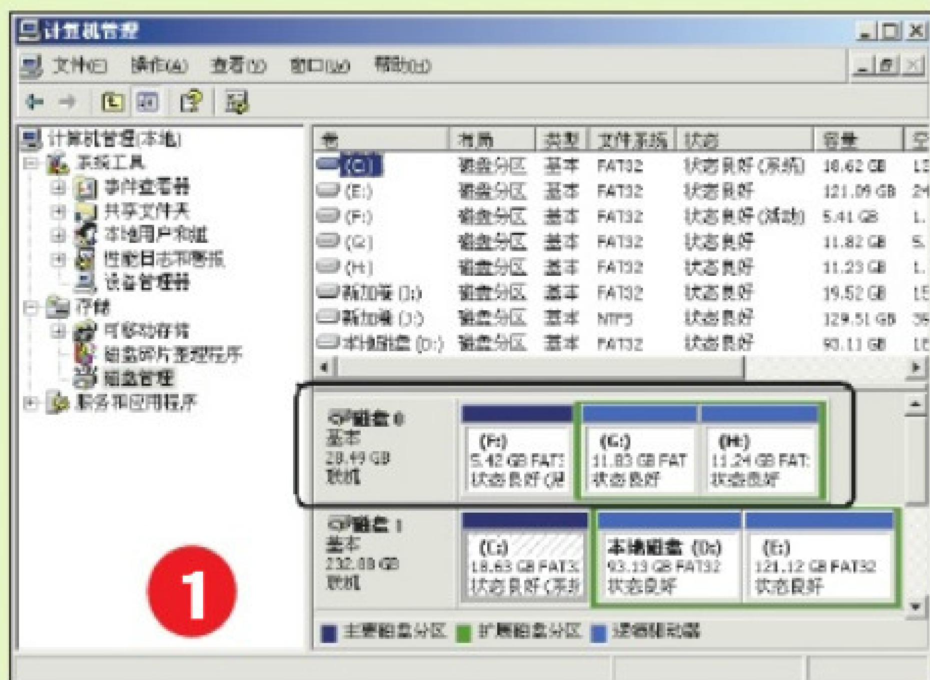
系统慢如龟，为老电脑做个全面体检

■四川 宏安

玩电脑N年，家中有一大堆淘汰闲置的配件，遂为刚上中学的侄儿配了一台学习型的二手电脑——i845G主板+P4 1.7GHz处理器+512MB DDR400内存+30GB硬盘+64MB RADEON8500LE显卡+16XDVD光驱+P4电源+17英寸纯平显示器。这些都是笔者的箱底货，而机箱+键盘、鼠标+2.0 USB小音箱则是新购的。机器配好后无论是上网、学习、看DVD大片，还是应付2006年前推出的一般3D游戏都无任何问题，让侄儿对电脑的了解突飞猛进。但最近侄儿向我诉说，这台电脑反应越来越慢，经常是打开一个普通程序也要三五分钟时间，有时程序还会出现莫名其妙的死机情况。这是怎么回事？

一、先软后硬进行检查

电脑反应缓慢、程序出现死机的情况一般都较复杂，因为很多部件和软件都可能造成此类问题，所以循序渐进地用排除法进行检查是最佳选择，这样可以避免瞎子摸象。



首先，检查磁盘分区的剩余空间情况（**如图1**，不过磁盘管理中的“状态良好”并不代表就没问题）。使用中并没有出现所安装的软件导致磁盘空间不足，造成系统反应缓慢的问题。顺便查看电脑内有没有安装一些第三方的不明软件，亦未发现，皆为常见的大众化软件。

其次，用机器内已安装的EVEREST软件查看了CPU的工作温度：正常，一直保持在40～50℃。为了确保不是因为检测软件不准确或CPU散热风扇停转，造成CPU温度异常而导致系统缓慢，打开机箱后盖进行查看：散热器运转正常，释放静电后用手触摸散热器金属部位，也没发现温度过高的情况。

其三，用电脑中安装的防病毒软件查杀病毒，并没有发现病毒。为了确保万无一失，又用随身工具包里另一厂家的杀毒软件进行了查杀，也没有发现病毒。

其四，为了确保是否由于新程序冲突或误删了一些系统文件引起的系统变慢问题，将早已进行过备份的系统文件克隆了一次，让系统恢复如新。可使用后，系统反应缓慢的问题依然存在。

二、从硬入手依次判断

由此可基本判断该问题可能是由于某硬件异常引起，而究竟是哪部分硬件存在问题呢？在此可用排除法或重点怀疑法进行故障判断。

首先，可清空CMOS，看看是不是由于BIOS设置异常引起的问题。但清空BIOS恢复初始值后问题依旧。同时，为了减少故障点，可拔除光驱等不是必须的部件的数据线和电源线，以减少故障怀疑点。

其次，这类故障最值得怀疑的部件就是内存。用一根在其他电脑上使用正常的DDR400内存条进行替换后，问题依旧。并且根据i845G主板在其BIOS设置中最高只支持DDR333的内存规范，可基本排除由于内存超频引起的问题。

其三，电源引起的问题。该机电源为正品的长城300W电源，以前同时带双光驱和双硬盘都没出现过问题，所以可基本排除是由于电源引起的问题。

其四，显卡问题。取下该AGP独立显卡后，用主板内置的集成显卡进入系统，问题依然存在。

其五，最不愿意怀疑的就是主板有问题，如主板部分元器件损坏或部分区域存在散热不良、温度过高的情况。但经过换件法测试，该主板并没有问题。另一块I845E主板接入该系统后，表现依然缓慢。

该检测的都检查了，难道是不起眼的硬盘有问题？释放静电后用手触摸硬盘盘体，发现其温度较高、非常烫手，有60～70℃。而此时气温在20℃左右，这显然不太正常（正常情况下硬盘的温度一般仅比室温高出10～20℃）。

三、为老硬盘做个体检

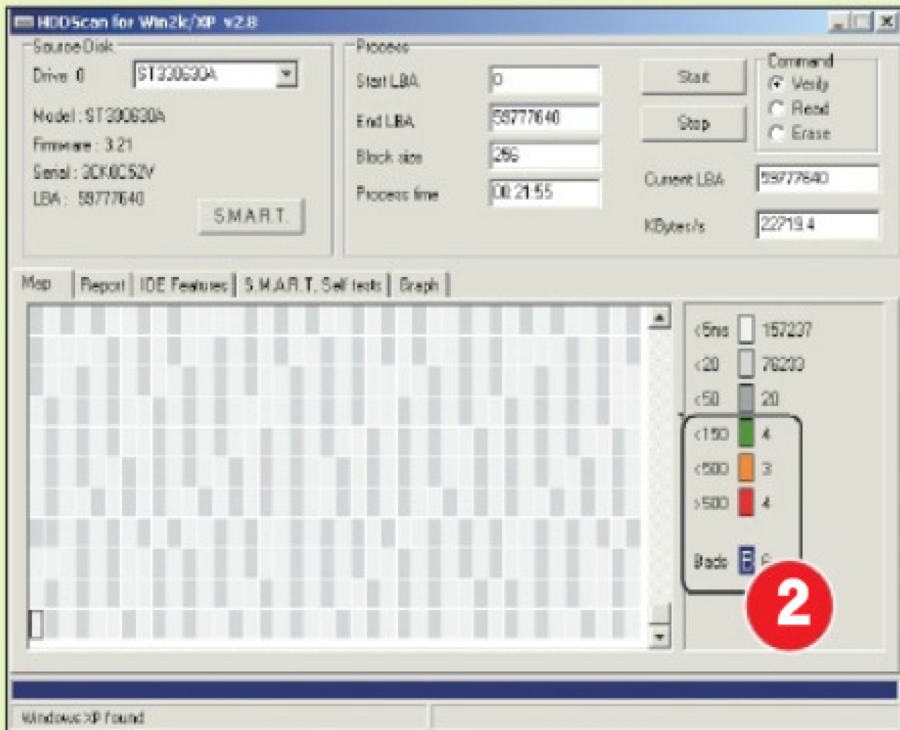
这块硬盘是希捷“酷鱼2代”，型号为ST330630A，容量30.6GB，3碟装，单碟容量为10GB。2000年购入后一直主要用做从盘使用；在160GB以上的硬盘进入普及化之后就彻底退出现役，在柜中闲置已近3年。

而要想知道该硬盘有啥问题，就需对其进行一番全面的“体检”。

将其接到笔者的兼容机上，系统正确地识别该硬盘。鼠标右击“我的电脑”，选择“管理”，在“存储”→“磁盘管理”中查看该硬盘，结果“状态良好”。当然，这很可能是假象。为了确定这款硬盘是否有潜在问题，笔者下载了一款常见的磁盘软件HDDScan（是一个运行

于Win2000/XP操作系统的免费程序，不但可以对ATA/SATA/SCSI等接口的硬盘进行诊断，还支持Raid阵列、USB/1394接口的硬盘、显存卡等存储设备。也可选用常见的HD Tune等软件对硬盘进行检测），决定对其进行一番测试。

在其界面中，从左上角Source Disk框中选择欲进行诊断和修复的硬盘，再选中Command框中的Verify（通过读和写的方法对磁盘表面进行测试），然后点击“Start（开始）”对硬盘进行测试。检测结果该硬盘存在老化区块和坏道**（如图2）**。



检测结果不乐观，这块硬盘有6个坏道（蓝色的B），老化和严重老化的磁盘区块也有7个（红色和橙色块）。这就是该电脑之所以运行缓慢，有时还会出现死机、蓝屏或程序错误的原因。

四、多管齐下解决问题

虽然目前的新硬盘性价比很高，但由于此台电脑主要用来上网和学习，因此购买一款新硬盘并非最佳的解决方案。笔者决定对其进行一番修复，希望能让它重新焕发活力。

首先，在HDDScan软件中选中硬盘型号（一定要确定已选中需要进行维护的硬盘型号，以免误将其他硬盘数据损坏）后，在Command框中选择Erase，然后点击“Start”，对磁盘表面填零（Zero fill），以修复磁盘表面的逻辑坏区。为了万无一失，笔者又用了一张启动光盘上自带的低格软件，对该硬盘进行了全面的低级格式化，以尽可能地修复老化区域和逻辑坏道。

经过这番处理后，再用HDDScan磁盘软件对硬盘进行扫描，老化区块和坏道得以修复或屏蔽。

此外，据笔者在扫描时观察，硬盘的老化和坏道区域都出现在盘的起始位置，也就是以前划分为C盘安装操作系统的区域。为了不因频繁使用该区域再次触发坏道，笔者在分区时做了细化——将起始区域的3GB划分为C盘，但不使用也不安装任何软件，在操作系统中将其隐藏；再划分10GB为D盘，安装Windows XP操作系统；剩下的为E盘，安装常见的软件和游戏。

此外，考虑到该硬盘为3碟装，年老体衰“体温”一直偏高，对其进行降温也是必不可少的。为此，笔者找了两个以前P3时代前用过的CPU散热器，用硅胶将其粘在硬盘上（当然，在选用这类散热器时一定要选择低转速和低震动的产品，以免因为风扇的震动给硬盘造成更多损坏；如果是新硬盘，最好直接选用散热片）。另外，考虑到该机箱没有内置风扇，所以又花5元钱买了一款机箱风扇装上。

经过一番折腾后，该电脑又重新焕发了青春，继续为电脑教育的普及事业做贡献。P

巧用标签，让文件管理更智能

■河南 花的神明

在使用Windows的过程中，经常要对各种类型的文件进行操作。这就涉及到文件管理问题，往往会关系到系统操作的效率。在实际工作中，我们往往会面临这种困惑：各种文件由于种种原因，并非有序地保存在相关路径中，而是分散存储在不同的位置。如从网上下载了某个音乐文件，在欣赏过后可能随手将其存放在某个文件夹中。当再次用到该文件时，往往需从偌大的硬盘中费时费力地执行搜索操作，无疑会降低文件操作效率。

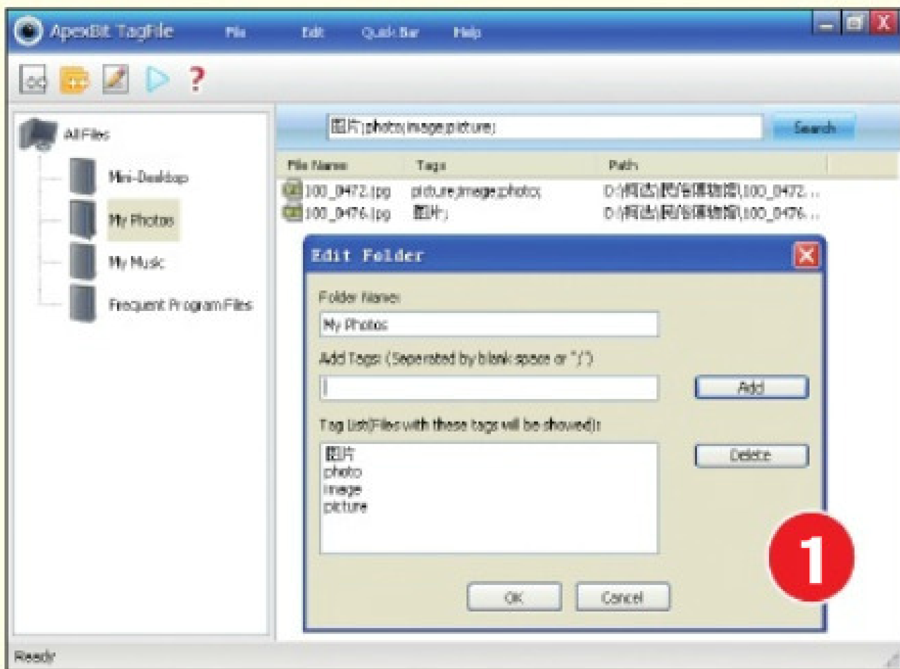
如能将文件按照不同的标签进行管理，将其存放在不同的虚拟文件夹中，这样便可打破传统文件夹管理的束缚，大大提高文件访问的速度。

使用ApexBit TagFile（下载地址为http://www.apexbit.com/tf_setup.exe）这款小巧的软件，便可轻松实现上述功能。ApexBit TagFile通过文件标签来创建虚拟文件夹，将不同位置的文件巧妙地组合在一起，这与Vista中提供的虚拟文件夹功能大致相同。例如当需要欣赏音乐时，只需打开文件虚拟文件夹，从中定位所需的文件即可。你不必关心文件具体存储在哪个实际文件夹中，只需找到和音乐相关的虚拟文件夹即可。

一、利用ApexBit TagFile设置虚拟文件夹

1.虚拟文件夹标签设置

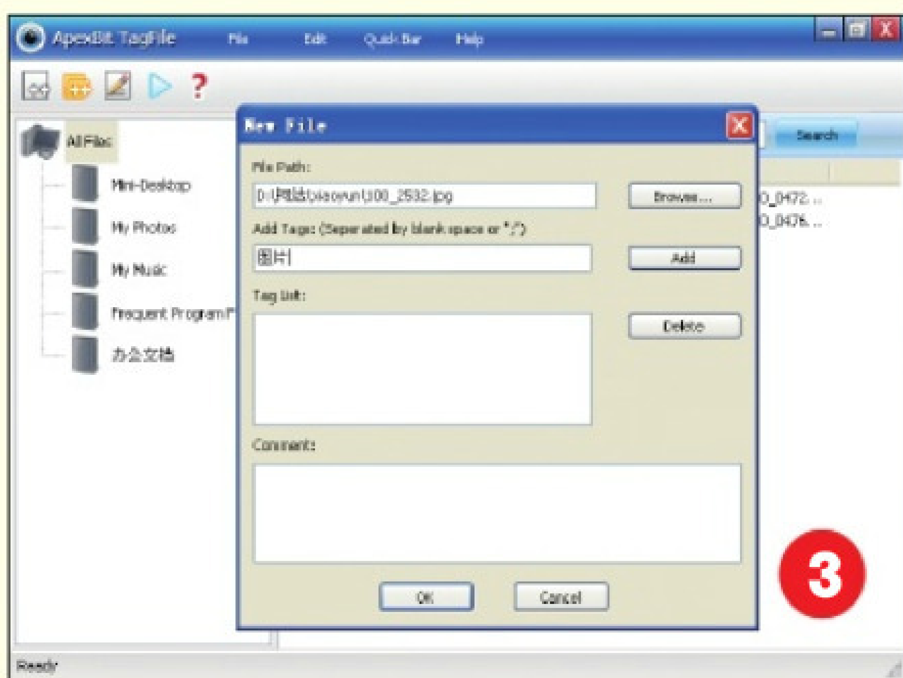
在系统托盘中点击ApexBit TagFile图标，在其主窗口中左侧的“All Files”列表中已经预设了常见的虚拟文件夹名称，提供可与桌面、图片、音乐、常用程序的关联。你可以选择对应的虚拟文件夹（例如“My photo”），在其右键菜单中点击“Edit Tags”项；在弹出窗口**（如图1）**的“Folder Name”栏中修改其名称，在“Add Tags”栏中输入新的文件标签（例如“图片”）。



ApexBit TagFile支持中文文件标签，点击“Add”按钮即可添加。在“Tag List”栏中显示有和该虚拟文件夹相关的所有文件标签，点击OK按钮保存配置。当然，你也可以点击菜单“File”→“Add”→“Folder”



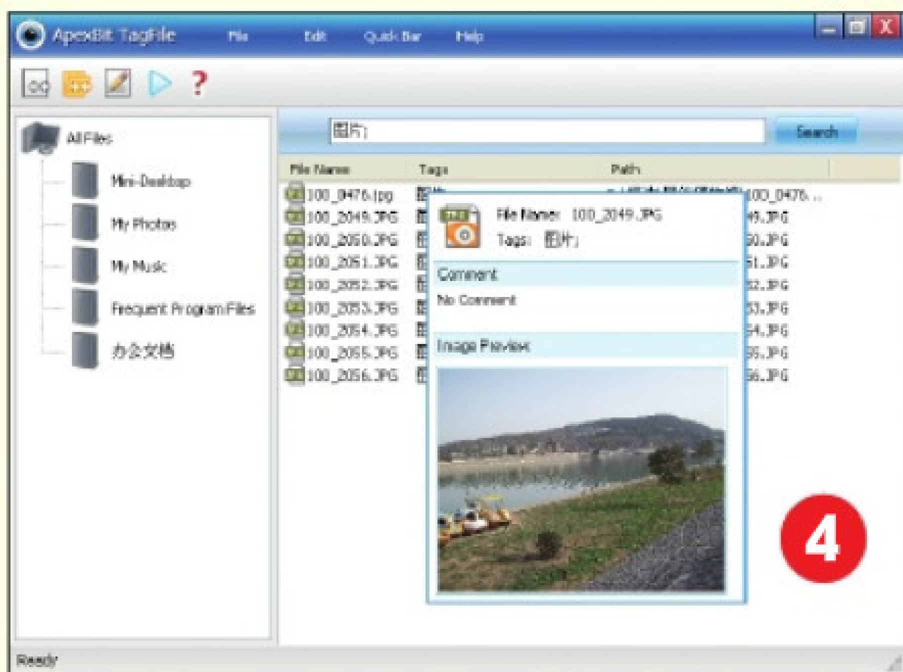
项。在弹出窗口（**如图2**）中的“Folder Name”栏中输入虚拟文件夹的名称，在“Add Tags”栏中输入文件标签（可输入多个，彼此之间使用分号相隔），再点击“Add”按钮为该虚拟文件夹添加标签，然后点击OK按钮便可完成虚拟文件夹的创建操作。



2.向虚拟文件夹中添加文件

如何向虚拟文件夹中添加文件呢？在“All Files”列表中选择对应的虚拟文件夹，点击工具栏上的“Add a file”按钮；选中对应的文件，在弹出窗口（**如图3**）中的“File Path”栏中显示有选择的文件，在“Add Tags”栏中显示有与该虚拟文件夹关联的文件标签，你可对其进行修改操作。之后点击“Add”按钮添加新的文件标签，再点击OK按钮完成文件导入操作。

为了加快文件的导入速度，你可以打开资源管理器，选中多个文件，再将其拖动到ApexBit TagFile窗口中，这样即可逐个将其导入到对应的虚拟文件夹中。



按照上述方法，你可以将所需的文件全部导入到对应的虚拟文件夹中。当以后需要寻找对应的文件时，在ApexBit TagFile窗口右侧的搜索栏中输入文件标签（例如“图片”），那么和“图片”标签相关的文件全部会出现在搜索列表中。选中对应的文件，点击工具栏上的“Open selected file（s）”按钮，便可直接打开该文件。



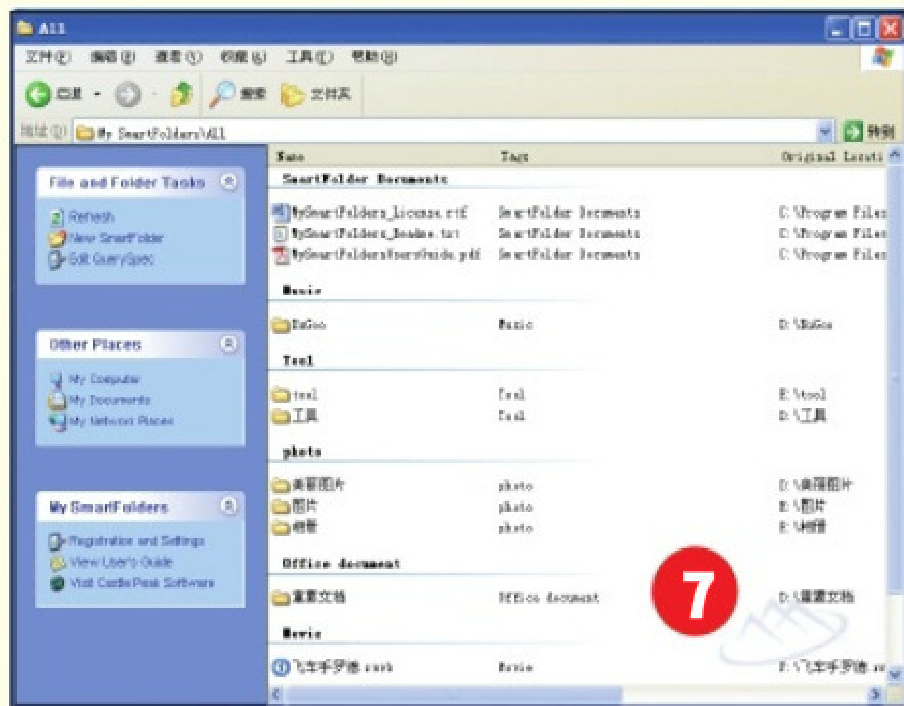
如果是图片文件，将鼠标指向该文件时，会自动弹出预览窗口（**如图4**）。因为导入的文件和相关的标签关联，在选中文件的右键菜单上点击“Edit Tags”项，在弹出窗口中可以编辑其标签属性。点击“Remove from Tagfile”项，可以删除该文件。此外，ApexBit TagFile还提供了浮动搜索栏功能。点击菜单“QuickBar”→“Show/Hide Quick Bar”项，可以打开或者关闭浮动搜索栏。这样即使关闭了ApexBit TagFile主窗口，在浮动搜索栏中输入文件标签，点击“Folder”按钮，同样可以搜索到所有关联的文件（**如图5**）。

二、利用My SmartFolders设置虚拟文件夹



与ApexBit TagFile一样，My SmartFolders（下载地址为http://www.castlepeaksoftware.com/downloadbeta.cgi?MySmartFolders_Rel11.msi）同样可以使用文件标签将不同路径、不同类型文件有效组织在一起，从而提高文件管理的效率，而且My SmartFolders的使用更快捷。

My SmartFolder安装完成后，需要重新启动系统使其配置生效。My SmartFolder和资源管理器实现了紧密集成，在选中的文件或者文件夹的右键菜单上点击“SmartFolder Tags”项，在弹出的属性窗口（**如图6**）中打开“SmartFolder Tags”面板，在其中显示有已经存在的所有文件标签。在初次使用My SmartFolders时，只存在名称为“SmartFolder Documents”标签。你可以点击“New”按钮，在标签列表中创建名称为“New Tag”的新标签，还可将其修改为合适的名称（例如“Music”等）。按照同样的方法，你可以创建任意多个文件标签。在标签列表中勾选对应的标签项目，当前的文件或者文件夹就从属于该标签了。注意，多个文件或者文件夹可以与同样的标签建立关联，这样使用起来非常灵活。如此，你可以将分散在不同磁盘、不同路径下的各种文件或文件夹分门别类地关联到预设的文件标签中。



实际上，My SmartFolder并没有改变原始文件或文件夹的存储位置，而是通过文件标签建立一个虚拟的文件管理机制。之后在桌面上双击“My SmartFolder”图标，在My SmartFolder管理窗口中的“SmartFolder”列表中双击“All”项，打开文件标签管理窗口（**如图7**），其中依次列出了不同文件标签及其包含的文件或者文件夹。在不同的标签下双击对应的文件或文件夹，即可将其打开。在选中的文件或文件夹上点击右键，利用弹出菜单便可执行选择打开方式、打开原始路径、改名、删除、查看属性等操作。

此外，My SmartFolder还可以成为IE的插件。在IE中打开需要收藏的网页，在IE窗口的右键菜单中点击“SmartFolder Tags”，在文件标签管理面板同样可以为其创建标签项目，也可以利用已有的文件标签和该网页建立关联，将该网页收藏于选定的文件标签中。

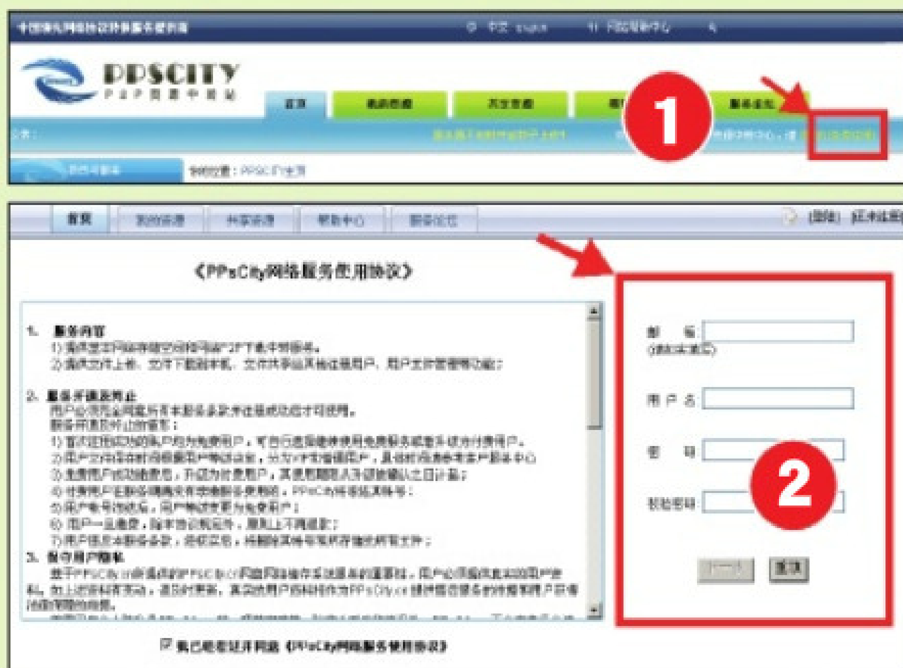
中转BT下载，最方便

■湖北 汉口鱼

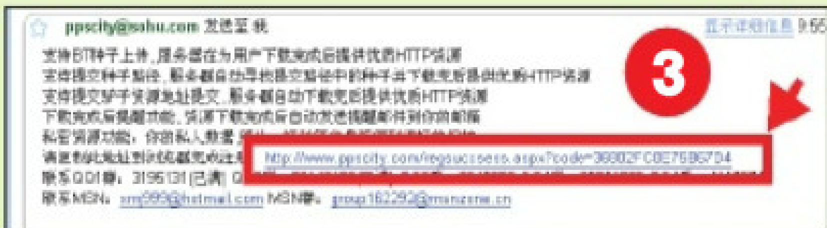
众所周知，长时间BT下载对硬盘或多或少会有所伤害，而且没日没夜地挂机，一月下来电费也肯定不少。可我们喜欢看的高清晰电影，大多只能用BT下载，这该如何是好？其实还有一个解决办法，让某个P2P中转站来替你完成BT下载。当该站点替你将文件下载完毕后，会告诉你一个http下载地址，而后我们再将该文件直接下载到本地硬盘中。这样一来BT下载完全无需自己动手，而且还可避免硬盘受伤。

步骤1，在浏览器中打开P2P中转站（http://www.ppscity.com/）。首先需注册，单击一下右上方的“免费注册”链接（**如图1**）；

步骤2，进入到注册页面，输入自己的邮箱地址、用户名和密码等资料，然后点击“下一步”按钮（**如图2**）；



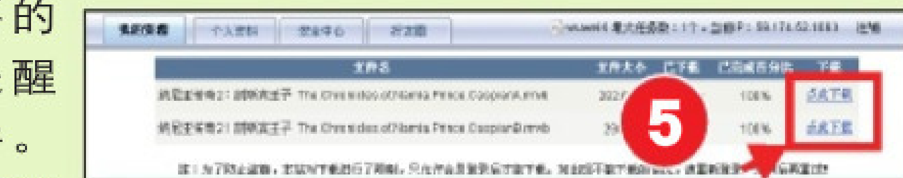
步骤3，此时该站点会发一封验证邮件到你刚才注册的那个邮箱中。登录自己的电子邮箱，打开那封验证邮件，点击一下其中的验证链接（**如图3**），注册成功。





步骤4，利用自己注册的用户名和密码重新登录该站点。打开“我的资源”窗口，这时我们就可以添加新的资源让P2P中转站来替咱下载了。先单击右侧的“分类”下拉框，从中选择一个自己要添加的资源类型（例如电影），而后在“资源标题”和“资源描述”两项空白框中输入些说明文字，最后单击一下“通过上传添加BT资源”旁的“浏览”按钮，把电脑储存的BT资源种子加入进来，点击“提交”按钮即可（**如图4**）。

步骤5，后面的工作就交由P2P中转站来帮你完成，无须再盯着电脑，喝杯咖啡等着吧。当需要的资源下载完后，会收到一封提醒你文件已下载完毕的电子邮件。这时再登录P2P中转站，http下载便可（**如图5**）。

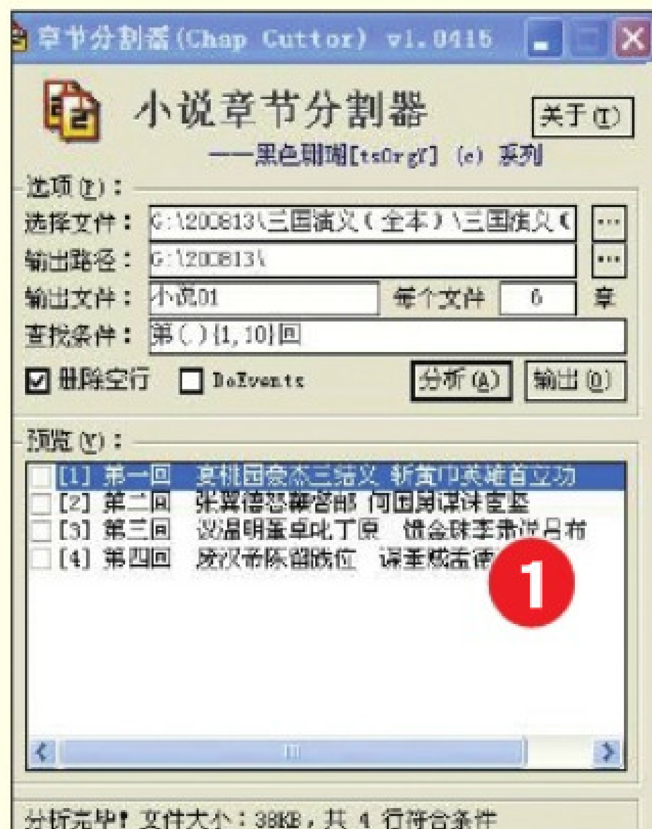


小提示：从目前来看，该网站提供的服务完全是免费的，只不过免费用户的储存空间只有1GB，而且任务数也只能有一个。

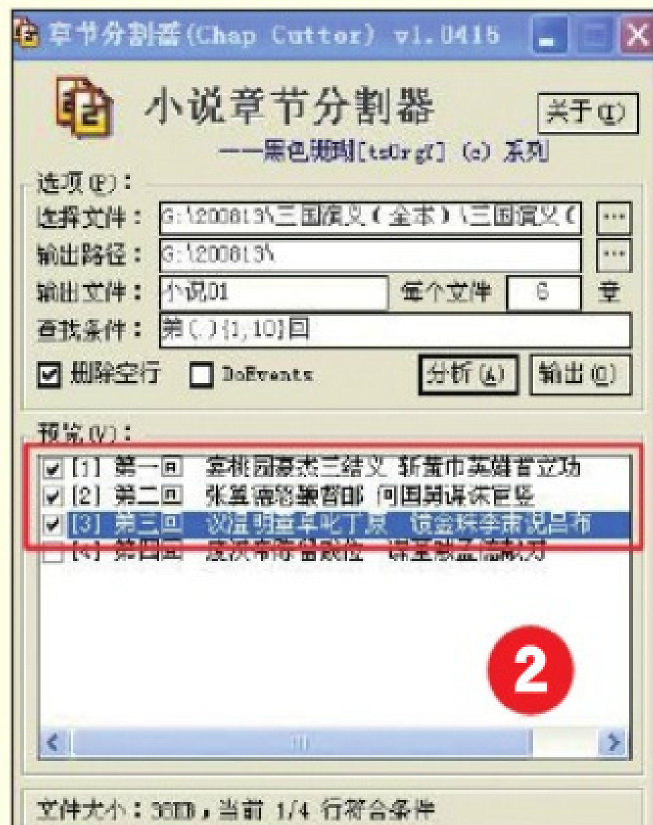
来点技术含量！智能分割电子书

■北京 刘纯根

从网上下载的TXT电子书，往往都是全部章节合并在一起、大小数百kB的一个文档。一些较老的MP3和手机，往往都不附带有书签功能，一般的做法都是用软件将文档分割成多个部分。这类软件有很多，不过全都是按照字数来分割的，很难正确地按章节切分。一部小说不免会被分得七零八落，实在让人遗憾。



小说章节分割器（下载地址为http://blog.deepin.org/blog.php?do-showone-uid-123-type-blog-itemid-4725.html）就是一款可以按照章节分割电子书的软件。它是一个绿色程序，直接启动即可；使用也很简单，“选择文件”“输出路径”“输出文件”这几项按需填写。最关键的是“查找条件”一栏，需要填入正则表达式。一般输入“第(.){1,100}章”即可，其中的“章”是单位，根据电子书中的内容可换为“节”或“话”。最后点击“分析”，预览窗口就会出现相关内容（**如图1**）。点击“输出”按钮即可完成操作。



小提示：如果有某章节不想要的话，在预览窗口用鼠标选中（**如图2**），输出文档时就不会被提取。

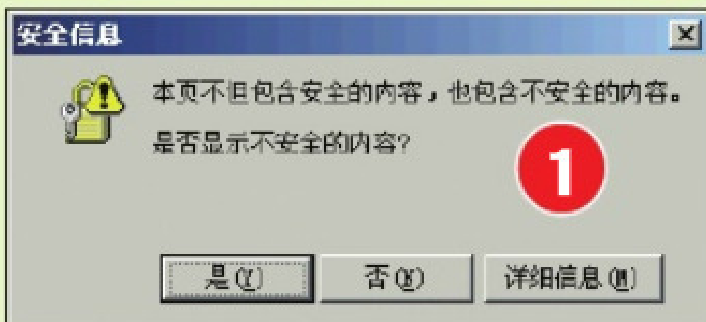
Gmail应用技巧三则

■安徽 隐身佳人

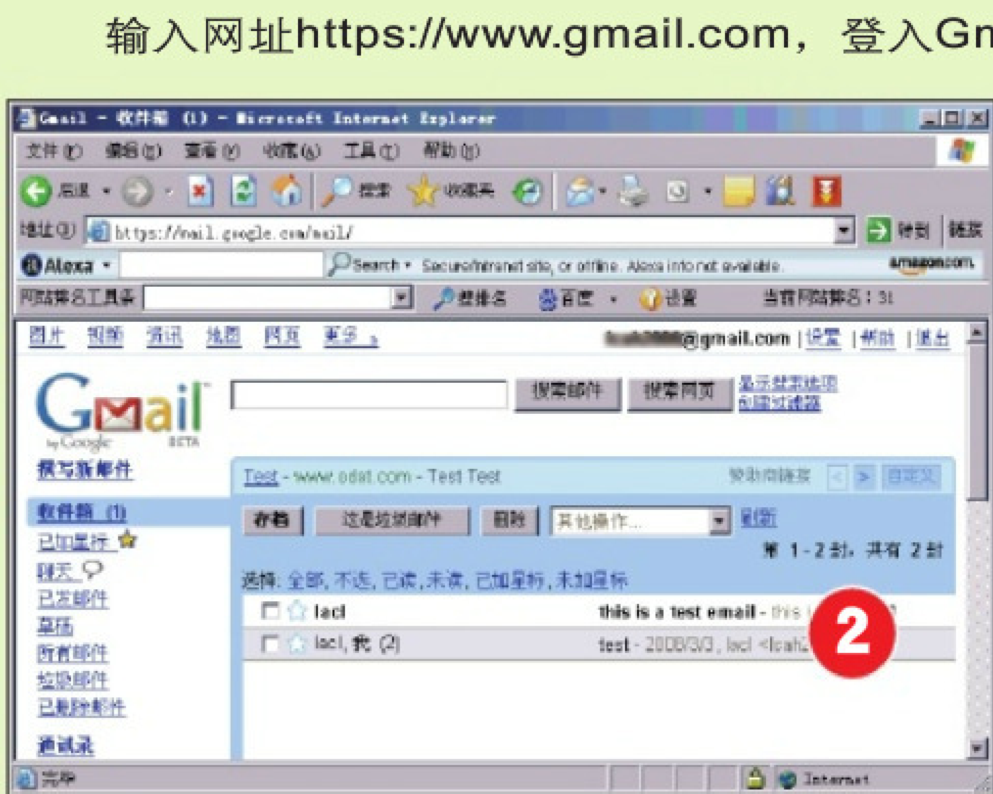
Google几年前就推出了Gmail邮箱，完全免费、容量巨大（6482MB），同时支持IMAP、POP接收和邮件转发，支持加密访问，反垃圾邮件功能异常强大。这些都是其他免费邮箱所不具备的，也是Gmail的过人之处，因此很多朋友都在使用Gmail收发邮件。下面就来介绍最新的Gmail应用技巧，希望能帮助大家用好它。

一、加密版Gmail，收发邮件更安全

Gmail内建加密功能，不过平时隐藏起来了。例如我们用Gmail收发邮件时，一般登录网址http://www.gmail.com，输入账号和密码进入邮箱。为了防范黑客窃取，登录页面送出账号、密码时都会对数据加密的，但是一旦你登入Gmail邮箱读取邮件时，邮件就有被窃取的危险。假如你在网吧等公用电脑上收发E-mail，为了防止黑客通过Sniffer等工具窃取用户名、密码和邮件数据，建议你使用加密版的Gmail，即通过SSL加密方式的https://www.gmail.com登录Gmail，这样就能安全收发邮件了。

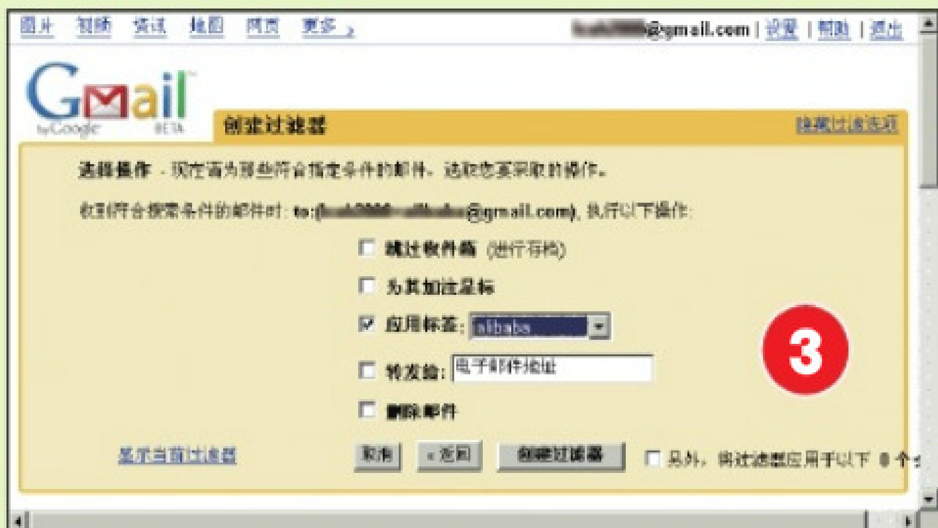


输入网址https://www.gmail.com，登入Gmail收信，即在http后面加一个“s”启动Gmail加密功能，使用加密版的Gmail。接下来进入Gmail邮箱加载邮件，随之会弹出一个对话框，询问你“是否显示不安全的内容”（**如图1**）。建议点击“否”，即不安全的内容不要显示出来，这样才能开启Gmail加密功能，将邮件内容等信息全部加密。



现在你观察一下IE右下方状态栏“Internet”字样的左边，是否有一个小“锁”样的图标（**如图2**）？如果有，说明已经成功开启了加密功能，这时收发邮件就会很安全。不过这个小“锁”图标需要你登入Gmail邮箱后才会出现。点击IE状态栏右下方这个小“锁”图标，会弹出一个证书窗口，表示确实加密了。

二、网站注册，就用Gmail邮箱



注册一个Gmail邮箱后，通过“+”号你可以拥有无数个Gmail邮件地址。例如你注册了lalc@gmail.com这个邮箱，只要在账号名“lacl”后添加+号和任意长度的字符，即可产生无数个lacl+123@gmail.com、lacl+ab@gmail.com、lacl+a1c2@gmail.com这类邮件地址。这些地址都是你的，因为发往它们的邮件最后都将发到lalc@gmail.com这个邮箱中。

利用这个特点，当你在某网站注册为会员时，使用Gmail邮箱是最好不过的，建议你用username+网站名@gmail.com进行注册。例如在Alibaba网站注册时，电子邮箱就用lacl+alibaba@gmail.com；在QQ站注册时，则用lacl+qq@gmail.com。使用这类邮件地址的好处是便于过滤。建议你给不同的人、网站留不同的邮件地址（例如username+构造的别名@gmail.com），以后在Gmail中点击“标签”，输入alibaba，创建一个名为alibaba的标签；再创建一个过滤器，在收件人栏输入lcah2008+alibaba@gmail.com，勾选“应用标签”为alibaba（**如图3**）。这样凡是寄给lacl+alibaba@gmail.com的信，都会全部转入alibaba标签内，从而实现自动分拣。

另外，假如你收到了垃圾邮件，想知道哪个网站把你的邮箱泄露给了垃圾邮件发送者时，可在Gmail中搜索。输入username+网站名（例如lacl+alibaba），点击“搜索邮件”，所有发到该地址的邮件就会显示出来，垃圾邮件是不是就一目了然了？

三、用Outlook 2003管理Gmail邮箱

与WEB收信相比，Outlook 2003管理Gmail邮箱要简单一些，而且还能以POP和IMAP这两种方式收取GMail邮件。

1.POP方式收取Gmail邮件

首先登录你的Gmail账户。点“设置”，选择“转发和POP/IMAP”；在“POP下载”中选择“针对所有邮件启用POP”，这样Outlook以后就会收取所有邮件；如选“仅对从现在起所收到的邮件启用POP”，就不会收取以前的邮件，你可根据需要选择。接下来在“当采用POP访问邮件时”右边选择“删除Gmail副本”，在邮箱中不保留邮件副本；如果你要保留就选择“将Gmail副本保留在‘收件箱’中”（**如图4**）。



2.IMAP方式收信

如果要以IMAP方式收取Gmail邮件，请在“IMAP访问”中选择“启用IMAP”。以上设置完毕，点击“保存更改”退出。

3.设置POP和IMAP账户

接下来在Outlook 2003中设置POP和IMAP账户。选择“工具”→“电子邮件账户”，点“添加新电子邮件账户”，单击“下一步”，勾选“POP3”准备建立POP账户。如要建立IMAP账户，就选“IMAP”（**如图5**）。然后点“下一步”，在“您的姓名”中输入姓名，在“电子邮件地址”中输入你的Gmail邮件地址，在“接收邮件服务器”中输入“pop.gmail.com”，在“发送邮件服务器（SMTP）”中输入“smtp.gmail.com”，在“用户名”中输入Gmail用户名（包括@gmail.com），在“密码”中输入Gmail密码，然后单击“其他设置”。点击“发送服务器”标签，勾选“我的发送服务器（SMTP）要求验证”，选“使用与接收服务器相同的设置”；单击“高级”标签，勾选“接收邮件（POP3）”下“此服务器要求加密连接（SSL）”；选中“发送邮件（SMTP）”下“此服务器要求加密连接（SSL）”，在“发送服务器（SMTP）”中输入“465”；单击“确定”退出，现在你就能以POP方式收取Gmail邮件了。



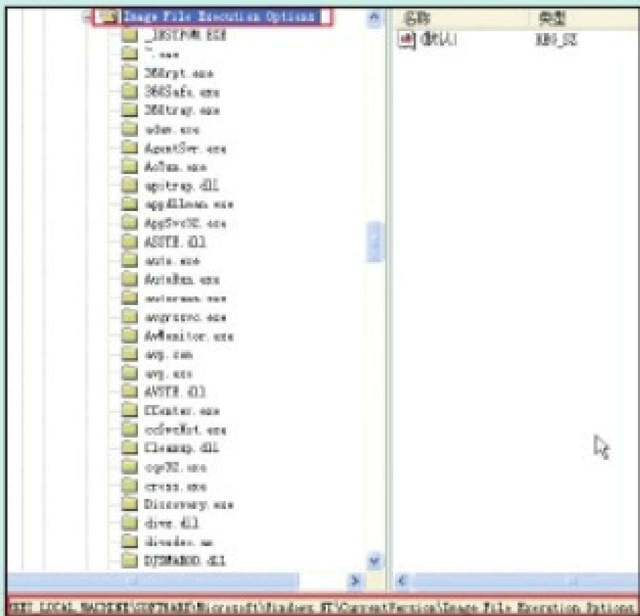
IMAP账户的设置方法与POP类似。在上图5中选择“IMAP”后按“下一步”，下面的步骤与上面POP设置方法相同。设置完毕就能用IMAP方式收取Gmail邮件了。

病毒名称：安德夫木马变种GAS（Trojan.Win32.Undef.gas）

病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★

病毒分析：这是一种木马病毒。病毒运行后会将自身文件复制到系统目录下，并修改注册表启动项，以实现随系统自启动。会将自身注入到系统正常进程，给用户查杀病毒带来困难。还会试图关闭多种杀毒软件和安全工具；记录用户的键盘和鼠标操作，窃取用户的网游账号、密码等隐私信息，并将其发送给黑客，使玩家蒙受损失。



手工删除：

第一步，取消注册表劫持项，恢复显示隐藏文件属性

1.进入系统目录c:\windows文件夹，将regedit.exe改名为regedit.com。

2.打开注册表编辑器，双击上面改名后的regedit.com。

3.找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion\Image File Execution Options，将其删除。

4.在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced\Folder\Hidden\SHOWALL中找到CheckedValue键值，先把CheckedValue删掉，重新建一个DWORD值的CheckedValue并修改值为1，这样就可以显示隐藏文件了。

第二步，清除内存中的病毒

1.按住Ctrl+Shift+Esc调出“任务管理器”，单击“进程”页。

2.找到名为“mousie.exe”和“dumped_.exe”（此进程名有一定的随机性）的进程，在其上点击鼠标右键，选择“结束进程”。

第三步，删除染毒文件

进入c:\windows\system32\文件夹中，删除mousie.exe和dumped_.exe文件。

第四步，删除注册表中的病毒信息

1.打开注册表编辑器，直接启动之前修改的regedit.com。

2.在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\policies\explorer\run中找到名称为mousie键值，将其删除。

3.重新启动计算机。

瑞星提示：1.手工清除病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行清除；2.安装专业的防毒软件并升级到最新版本，同时打开实时监控程序；3.养成良好的上网习惯，不打开不良网站，不随意下载安装可疑插件；4.把网银、网游、QQ等重要软件加入到“瑞星帐号保险柜”中，可以有效保护密码安全。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：（010）-82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。

读者 克西里问：我是个游戏爱好者，有一台电脑放在客厅里连接大屏幕主要用来玩游戏，打算买一个无线键盘方便使用。请问现在的无线键盘都有哪些种类，在选购时应注意些什么？

答：无线键盘，顾名思义这种键盘与电脑间没有直接的物理连线，按不同的无线传输方式主要可分为红外、蓝牙和RF射频无线3类。红外无线键盘由于存在需要视距连接（即较严格的方向性）、反应速度慢等弱点，目前基本上已经被淘汰，但市场上还有部分存货，大家不要贪图便宜盲目购买这类产品。比较常见的无线键盘采用RF射频无线技术，克服了红外键盘的弱点。这类键盘一般标识有“RF”（Radio Frequency），表示支持无线电波传输技术。大部分产品频点在900MHz、455MHz、330MHz，使用前需要与接收器进行配对。为了避免在近距离内有同类型（同频率）的键盘或其他产品工作，导致互相干扰，一般都备有4个以上的频道，如遇干扰可以手动转频。注意无线键盘的接收器接口类型分PS/2和USB两种，通常采用USB口的较为方便。

目前无线键盘的发展方向是使用更为通用的蓝牙技术，只要为你的电脑配置一个通用的蓝牙适配器，且开启蓝牙人机输入设备服务，就能方便地使用蓝牙键盘、蓝牙鼠标或蓝牙游戏操纵杆等输入设备。而且蓝牙键盘还能方便地配合手机、掌上电脑等手持设备使用，但遗憾的是现在蓝牙键盘的价格有些偏高。

读者 赵铮问：我比较喜欢用机械式键盘玩游戏时的手感。去年底购买了一个国产机械键盘，但最近出现了一些问题。一是空格键按下后回弹很不顺畅，二是按下S键后旁边的A和D键常常也会显示出来，不知原因何在？该如何处理？

答：由于空格键的使用频率很高，也就使得该键下面的弹簧弹力减弱最快，引起弹簧变形，致使该键触点不能及时分离，最后导致无法弹起。出现这一问题时可以用手指捏紧键帽或使用平口改锥将其拔出，这样就可取出座子盖片下的弹簧。接下来更换新的弹簧或将原弹簧整型恢复，重新安装好后故障即可排除。如果刚买不久的键盘也出现这种问题，就可能是键盘加工粗糙，键体、键帽注塑质量很差，毛刺未清理或清理不彻底导致。可以先用小刀把毛刺刮掉，再用细砂布将其打磨平滑。

按下一键后，其左右相邻键的字符也显示出来，这种情况很可能是由于电路板局部线路短路造成的。打开键盘后盖，可能会发现键盘电路板的触点处有少量金属粉末。这是因为按键在频繁敲击后，磨损电路板形成少量金属粉末，造成电路板短路，从而导致上述故障。可以用无水酒精把这些金属粉末擦洗干净，重新装好即可。

读者 刘菁问：我平时喜欢上QQ。我看到不少朋友的QQ空间挺有个性化，比如播放出自己的背景音乐，显示出自己的视频文件等。请问是如何实现的？

答：这需要在QQ空间里放一些自定义代码。想显示出图片，播放声音、动画等，就必须给那些图片、声音、动画的地址外面加上“套子”，也就是成对的固定代码，来让浏览器读懂。这样才能把你QQ空间的那些个性内容显示出来（详见本期网络时代栏目文章）。

比如视频文件播放：[mms]mms://www.xxx.com/xxx.asf[/mms]（实际使用时请将xxx替换为你放置视频文件的具体网址和文件名），可插入一个WM格式的流媒体；而[rtsp]rtsp://www.xxx.com/xxx.ram[/rtsp]，可插入一个Real格式的流数据文件；[wma]http://www.xxx.com/xxx.wma[/wma]，播放以*.wma结尾的音频文件。其他多媒体文件的播放请类推。而要插入Flash文件，则请写入[flash=宽度,高度]http://www.xxx.com/xxx.swf[/flash]代码。

读者 ght问：最近因工作需要开始学习日语。因一点基础都没有，且完全自学，再加上时间有限，感觉还是挺有难度的。有时候，刚刚背的假名，不一会就忘记该怎么写了；见到很多汉字也不知道该如何读，为此甚为苦恼。请问是否有简单的方法显示出中文字的日文发音？

答：你可以尝试用微软Word的“拼音指南”功能来获取中文汉字的日文发音，具体步骤如下：打开Word，输入不知该如何发日文音的中文汉字；选中目标文字，依次点击“工具”→“语言”→“设置语言”；在弹出的“语言”对话框中，找到“日语”项并选中，然后单击“确定”按钮。接下来依次点击“格式”→“中文版式”→“拼音指南”；在弹出的“拼音指南”对话框中，单击“组合”或“单字”会有不同的效果，你可根据需要选择。如果嫌字太小看不清，还可以在此更改字号。Office 2000以上的版本都可以实现此功能，不过要注意有一些精简版系统可能不能实现。这是因为精简系统中可能去掉了对日文语言的支持，从而不能正确显示。

读者 老詹问：我手上有很多数码照片，打算将其制作成SWF格式的相册，但对Flash制作软件的使用并不熟悉。请问是否有制作比较简单的其他类似软件？

答：制作电子相册的软件很多。要制作SWF格式的相册，你可以尝试用Swishpix这款软件。它是一款专门制作Flash相册的共享软件，内置了多种不同风格的模板；可以制作出精美的交互性相册，而且可将相册输出为多种格式，如HTML、EXE、SWF等；还可直接将相册刻录到光盘或制作成屏保。下载安装后，第一次运行时，需要联网免费获取解锁码。点击Try按钮后，再按提示操作即可。

具体制作步骤很简单。首先新建相册，导入照片。在弹出的窗口中选择照片，被选中的会有绿色的边框，可单击窗口下部的Select all全选照片；选择完成后，单击右下角的Add按钮即可。对导入的照片还可以进行左右旋转等简单操作。接下来设置相册，这也是最主要的步骤。切换到“3Album”选项卡，在Album Title中输入相册的名称，设置照片切换时等待的时间和具体效果等。如果嫌麻烦，可以直接选择软件内置的20多种不同风格的相册模板，单击即可为当前相册应用。选择模板后，还可以切换到“4Decorate”选项卡，为相册中的照片添加文字、语音说明等标注。设置完成后，就可以输出相册了。切换到“5Publish”选项卡，选择Preview your album，设置画面尺寸、图片质量，最后单击右下角的输出按钮，预览相册效果。满意后再选择合适的方式输出相册即可。P

客座专家 龚胜

问题交流



头牌新闻



距离成功的一步之遥

——专访中搜网总裁陈沛

■本刊记者 冰河

2008年5月28日，中关村东的北京科技首享大厦中，久未露面的中搜网总裁陈沛面对各路记者，低调而又不无得意地承认：“我们已经找到了明确的盈利模式”。简而言之，就是快要成功了。但是在采访中他依旧承认，这距离成功的一步之遥，也许还会经历许久。

这真是个矛盾的说辞。自从2004年2月，中搜网以“个人网络门户（Personal Internet Gateway，简称PIG）”的战略面貌出现，并以《搜索猪》的桌面软件进行全力推广以来，陈沛的理念和信心似乎就没有改变过。但市场对于他的坚持却没有给出相应的积极回应。最糟糕的是搜索猪软件还成为臭名昭著的“流氓软件黑名单”中的一员，以至于陈沛在提起这段往事时，都不由得面露尴尬。但无论是后来的IG 1.0，还是IG 2.0，显然中搜都没有放弃个人门户接入这个始创的理念。虽然在这次专访中，他们近期致力的重心明显是另一个方向——“行业中国”，但是个人门户的情结还是让陈沛一次又一次将页面切回到那些熟悉的地方。只是面对记者的提问，他承认“个人门户的方向上，我们还没有找到新的盈利点。现在我们的注意力都在‘行业中国’的平台上”。

“行业中国”究竟是什么？按照陈沛的解释，这是一个涵盖了各行各业、按照企业类型划分，建立从产业链上游到下游完备交易流程的一个网络平台。从形式上看，它很像另一个知名网络商业平台阿里巴巴。但不同的是“行业中国”平台的入门费用非常低，交易费用也很少，而利用“个人门户”的信息集中展示理念打造的页面却能提供充足的信息量，是主要针对中小型企业服务的网络平台。在业已开展业务的几个区域内，都受到了不错的市场评价。

按照陈沛的理念，所谓“行业中国”的优点是能提供产业链中每个细微环节的服务，可以小到一个特殊型号的螺丝钉。这就意味着整个平台必须有海量的交易信息和企业进入。但是有阿里巴巴、慧聪商务等诸多网络企业交易平台在前，“行业中国”如何再吸引更多的企业进入呢？也许走过了这第一步，就会成功；但也许距离成功，真的只有这一步之遥。P



硬件店

明基、国美缔结战略合作伙伴关系



2008年5月29日，“明基电通·国美电器战略合作项目启动仪式——暨BenQ笔记本新品发布会”于北京隆重举行。明基中国营销总部首席营运官黄汉州、笔记本电脑事业部总经理黄仁宏、国美集团常务副总裁王俊洲等出席了本次会议。黄汉州表示明基与国美缔结战略合作关系，双方互惠互利，有助于提升彼此竞争力，更能为消费者创造全新的购买体验与产品应用经验。伴随双方正式签约，BenQ系统产品将进入国美覆盖全国的连锁门店。在合作方式上，明基与国美达成“排他性”协议，国美能从明基PC生产厂商直接进货，而国美的同业竞争对手只能通过明基PC产品代理商来进货。据黄汉州透露，国美与明基这次“排他性”合作分3个阶段：前期明基台式机、笔记本电脑进驻国美卖场，之后为明基消费类数码产品进驻国美，最后向明基液晶彩电产品过渡。在此次战略合作签约仪式上，BenQ同时发布了两款全新笔记本产品Joybook X31与Joybook R45。前者的详细情况请参见本刊2008年第12期的“新品初评”栏目。另外，在与国美签约仪式之前两天，明基还发布了其新款触控式数码相机T850。这款产品采用简洁、人性化的触摸屏设计，抛开繁琐的传统操作，手动对焦点选择功能，构图更为方便，可在取景范围内根据用户的手指点击来确定焦点位置，非常新颖。有兴趣的读者请关注本刊的后续报道。



富士康发布基于A780G的整合型主板A7GM-S

近日，富士康发布了基于A780G的整合型主板A7GM-S。这款产品采用蓝色PCB，M-ATX小板型设计。采用AMD 780G+SB700芯片组方案，支持AMD Socket AM2+/AM2接口全系列处理器，支持Hyper Transport 3.0系统总线。集成了ATI RADEON HD3200显示核心，支持DirectX 10特效，游戏性能较好，并可支持UVD高清播放，支持Hybrid CrossFire（混合交火），同时还支持AMD K10处理器以及PCI-E 2.0显卡插槽规格。

索尼爱立信W350c随身听音乐手机正式上市



近日，索尼爱立信推出了W350c随身听音乐手机。这款产品整机仅重75g，机身最薄处仅10.9mm，不管是拿在手上还是装入薄薄夏装的口袋里，都确保轻巧的手感和舒适的触觉并存。下翻盖的面板设计，在其身上得以创新。翻盖面板上有和Walkman Logo一脉相承的水滴型音乐键，无需繁琐的操作，音乐之旅就在弹指间悄然开启。不只是薄，W350c的灵动外观也令人炫目。它提供了多种类型的主体与装饰边框条及按键的颜色组合，可与周围环境随意搭配，完全将音乐融入到用户极富创意的生活当中。

华硕发起光驱节能运动

最近，华硕宣布将在其新款光驱中全面应用一项绿色节能技术——华硕E-Green Engine智能休眠。光驱会在待机时关闭绝大多数电子元器件，实现最高达77%的节能效率。该技术将在光驱待机时自行启动，无论光驱内是否有碟片，都会侦测到用户的操作状况。如果在60秒内没收到操作命令，就会自动进入较节能的Idle模式；如果再过90秒后仍未收到操作命令，便会转入E-Green模式，关闭那些没有被使用到的元器件，减少电量消耗。据测试表明，每一部SATA接口的DVD光驱，在运用华硕智能休眠技术后，可省电77.28%，每年节电4.79度。

优派“黑魔剑”键盘上市

优派（ViewSonic）近日发布了一款专为游戏玩家打造的“黑魔剑”键盘，设有独立的游戏按键区和多媒体按键、自定义功能键、增强按键及七键不锁功能等。这款体积庞大（516mm×193mm×22mm，800g）的USB键盘采用波浪形曲线设计，符合人体工学。蝴蝶中心区有6个命令专用按键，上边为11个武器按键，左右两边为游戏控制键。玩家可以随意设定控制区的游戏按键排列，还有七键不锁功能支持同时按下多个键也不会将键盘锁住。还采用了增强按键设计，更加耐磨。

售价为199元。





软件圈

第12届中国软博会开幕



2008年5月29日，第12届中国国际软件博览会（简称“软博会”）组委会在北京举行新闻发布会称，第12届中国软博会于6月12日～14日在北京展览馆举办。本届软博会以“软件助科技奥运，创新促两化融合”为主题，内容涵盖产业政策规划、行业标准、软件技术与发展趋势、产品与信息服务展览展示、高端论坛研讨、投融资和企业人才洽谈等方面。软博会期间，还将举办软件产业高峰论坛、IT渠道推进中小企业信息化、SaaS新一代网络应用、系统与软件度量国际论坛、中国2008软件产业投资论坛等一系列高规格、专业化的论坛。此外，本届软博会还将集聚国内外著名的风险投资商，搭建良好的融资平台，同时联合专业人力资源部门设立企业人才洽谈专区，推动人才交流。软博会参与的部门和单位包括政府、科研院所、国家软件产业基地、国家软件出口基地、中国软件外包服务基地城市，以及软件企业、信息咨询服务企业、行业与企业用户等各方面，预计观众将超过8万人次。

爱数推出数据安全解决方案

2008年5月28日，上海爱数软件有限公司在北京召开“安全备份之旅”发布会，正式推出首款基于“安全备份”概念的软件产品——“爱数备份软件2.0网络版”。其核心为：通过将身份认证机制与数据备份完美结合，对数据源操作系统、应用程序及数据的全面保护和对已备份数据提供完整统一安全的保护。采用简易、灵活、高强度，覆盖整个信息周期的身份认证机制，防止对未经授权的数据源进行备份，防止对未经授权的备份集进行恢复。同时，在此次会上爱数还推出了3款基于“爱数备份软件2.0网络版”的典型应用和解决方案产品，分别为“爱数备份安全柜”“爱数备份存储柜”和“爱数IDC备份服务平台”。通过融合独一无二的数据整体解决方案和安全备份方案，将备份回归本质，为用户更进一步解决源数据和已备份数据的安全性问题。

科立尔收购完善产品线

2008年5月30日，知名软件产品和服务提供商科立尔（Corel）公司执行副总裁Amanda Bedborough和亚太区销售总监Gavin Watson，以及Corel公司亚太区总经理赵信荣在北京召开媒体见面会，就Corel在中国的现状和未来大发展规划发表了见解。在谈到未来规划时Amanda透露，今年Corel会考虑继续在中国进行投资，“只要有利于公司在企业级市场和消费者市场这两个方向的发展，公司都会考虑进行收购。收购不但可以完善企业的产品线，同时也可以增强市场竞争力，产生1+1>2的效



Corel公司高层集体亮相

果。”她表示在中国的投资将是一个长期的工作，也期望能够获得长期的回报。

欧特克软件推出建筑工程软件

近日，在波士顿举行的“视效大师设计、建模与可视化大会”上，欧特克公司（Autodesk）重点介绍了面向建筑信息模型（BIM）的Revit Architecture软件和面向三维可视化的Autodesk 3ds Max Design软件在全球建筑设计行业的应用情况。通过采用面向BIM的Revit平台，逾30万名建筑师、设计人员和工程师已经迁移到了建筑信息模型。许多建筑设计公司从Revit Architecture和3ds Max Design中获益匪浅，SHoP建筑师事务所和Archaus建筑师事务所便是其中的代表。SHoP公司技术研究主管David Fano表示：“建筑师所做的工作大部分要靠图纸来表现。配套使用Revit Architecture和3ds Max软件大大节省了完成项目所需的时间和精力。借助Revit Architecture，我们可以更轻松地管理图纸集，因为该软件可以让我们将主要精力放在建筑设计上，而无需担心那些重要但琐碎的问题。3ds Max也非常重要，它能够帮助我们在设计流程中快速、便捷地对建筑元素进行建模并渲染。”



网络帮

网龙晋身摩根斯坦利资本国际

5月30日，网龙网络有限公司（以下简称“网龙”）宣布，网龙将被纳入摩根斯坦利资本国际中国指数成份股，于2008年5月30日收市后生效。摩根斯坦利资本国际公司（Morgan Stanley Capital International Inc.,简称MSCI）是为世界各地投资者提供全球股票指数及相关产品与服务基准首屈一指的公司。摩根斯坦利资本国际指数已成为机构投资者广泛采用的国际股票基准之一，其指数成分股涵盖具良好经营业绩和潜力的公司。MSCI在2008年5月进行的最新半年度指数回顾中，将网龙纳入摩根斯坦利资本国际中国指数。对于跻身摩根斯坦利资本国际中国指数成份股，网龙主席兼执行董事刘德建先生表示：“我们深感荣幸，这将进一步提升我们在国际资本市场的地位。我们将会继续保持强劲的业务增长，致力为股东创造最大的回报。”

英特尔数字企业事业部渠道培训

2008年5月27日，英特尔市场部和数字企业事业部正式在北京宣布主题为“高效·超值·易用·灵活”的英特尔数字企业事业部渠道培训活动拉开帷幕。英特尔深入到东北、华中、华东以及华南的多个城市，为当地的渠道合作伙伴介绍数字企业事业部服务器产品平台2008年最新的渠道策略、基于45纳米工艺的服务器解决方案、通用模块化系统等最新产品信息，同时也和渠道合作伙伴们近距离交流渠道市场状况，为英特尔更好地与合作伙伴合作、为最终用户服务打下良好的基础。此次巡展也是秉承英特尔对中国市场长期投入的承诺，是英特尔扎根中国，与中国中小企业共同成长的实际表现。此次巡展中，英特尔数字企业事业部与全国各地商用经销商、增值分销商、系统集成商和软件开发商等合作伙伴们，共同分享英特尔在服务器领域的主要产品信息以及对渠道合作伙伴们的合作远景和信心。



记者言

也谈儿童与计算机

■本刊记者 生铁



1984年2月16日，上海市展览馆举办10年科技成果展。邓小平到场参观，看到中国第一批接触电脑的小朋友演示了编程，然后留下了著名的一句话：“计算机的普及要从娃娃抓起”。20多年后，当年演示的孩子成了中国最年轻的博士，那些用来演示的中华学习机也作为历史的见证进了博物馆。正是这句意义深远的话，推动了我国计算机普及事业和信息科技事业的长足发展。而那些当年没有接触过电脑的20几岁的年轻人，也就是如今的家长们。在他们眼里，计算机所象征的还只是“网瘾”和“网吧”。

但也有一些社会活动，是应邓小平这句话而生的，例如“全国六一国际儿童节计算机表演赛”。从第一届表演赛至今，已经22年过去了，表演赛也已举办到了第17届。这个表演赛由原国家信息产业部、教育部、卫生部科技教育司、全国妇联、中国科协、中国优生优育协会、中国关心下一代工作委员会、中国残疾人联合会、中国儿童少年基金会、中央电视台青少中心等9家单位联合发起并共同主办，是一场全国最大型的公益性儿童科技普及教育赛事。

笔者一直关注着本届比赛。其最大的特点是全面采用网络赛为主的比赛形式，不再采取线下单机比赛。网络技术是孩子们必须掌握的生存工具，通过网络传递正确的文化信息是培养孩子们健康人格非常重要的教育手段。以“研究、探索、创新、广泛参与”为宗旨的第17届表演赛，目的就是让广大的青少年儿童在参与众多赛事项目过程中学会用信息化的手段，提高对网络的应用能力。

表演赛的项目设置也很有趣味，符合儿童的心理生理特征。例如本届表演赛第一次设立了“3D仿真”虚拟机器人赛，把线下的机器人大赛搬到了互联网上。通过编写与实际机器人完全相同的虚拟驱动程序，设置一系列参数，制作出带有驱动、马达、雷达探测仪的3D机器人，让它按照设定好的速度与路线前进。在5月24日举行的比赛，竟然是网络游戏《街头篮球》和《劲舞团》——你知道，当你采访太多戒网瘾医院后，这样的表演赛就很有点意味深长的感觉。

比赛间隙，参加决赛的小选手们对从事IT工作的威盛员工充满了兴趣，不停地围着问东问西，从详细的工作流程到生活细节，小选手们都兴趣盎然。而许多初中组、高中组的选手们都表示，已经将自己的未来职业定位在IT行业。刚刚才上初中的13岁女生黄凯麟原来是学钢琴的，但是接触电脑后，她说敲击键盘的声音“那也是一种音乐，而且更为打动我。”她甚至找来了所有比尔·盖茨看过的书籍。当她得知本次大赛赞助方威盛集团的董事长王雪红是位女士后，黄凯麟告诉记者，她很想“成为一个女IT企业家”。



儿童节计算机表演赛现场

第一访谈

金酷软件总经理葛斌斌
——赤脚精神的另一种精彩

如果说一个人，敢于坚持自己的理想，并且在最为困顿的时候，依然保持着拼搏进取的意志，孤注一掷的勇气，有很多人首先联想到的是巨人网络的创始人史玉柱，并对其进入网络游戏行业的勇气表示钦佩。然而，对于史玉柱来说，其进入网络游戏行业的初始，就已身家不菲，即使当时进入网游行业战绩不佳，似乎对其生活影响并不大。而我们今天的采访的总裁葛斌斌，和史玉柱有着几分的相似，但葛斌斌的成功更具传奇的色彩。毕竟，对于当年一个将几十万全部家当投入网络游戏制作，几乎毫无退路的他来说，曾陷入游戏停止开发，四处寻求投资以维持游戏进程的困境，因此经过3年时间打拼，资产评估近亿元的公司，如今成功的喜悦，也许比史玉柱更为精彩。

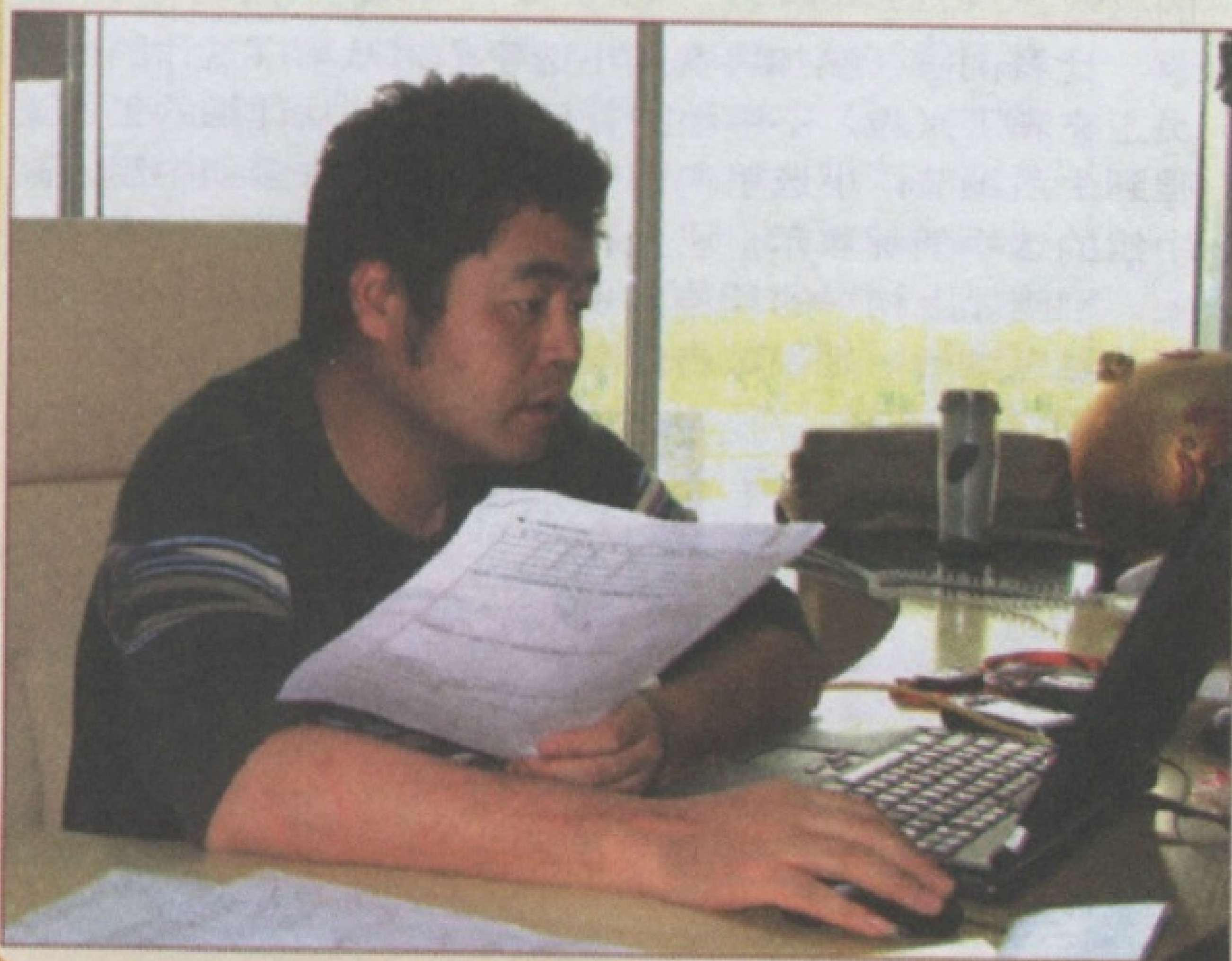


籍贯：浙江温州
出生年月：1977年2月19日
兴趣爱好：游戏 骑车 郊游
人生格言：人的一辈子，需要努力去留下些什么
最喜欢的一本书：三国演义
性格的自我总结：直爽、诚信、快乐
企业管理的信条：脚踏实地的做事，创造新的奇迹

大众软件：请葛总简略介绍一下公司的发展历程，期间我们知道葛总曾个人借款30万元来维持游戏的研发，并在2005年8月停止了游戏的研发，我刊在当时也曾进行了积极的报道，希望帮助金酷软件走出困境。请问，在从最困难的时期到今天的蓬勃发展中，给你印象最深刻的几个阶段是什么？请具体谈一谈。

葛： 金酷的发展也蛮波折的，2004年初我们建了金酷团队，然后在做《魔界》，到2005年中的时候，正如你之前所说的，出现资金问题停下来，然后我们后来又有人找到投资，从2006年1月份又重新做新《魔界》，把原来老《魔界》基本上全部推翻，大概做了将近10个月，是11月28号就进行了公测。以及到今年3月7日《生肖传说》正式启动仙运内测，而到今天新作《诸侯》的专题也成功上线，金酷游戏旗下现在有新《魔界》《战神光辉》《生肖传说》《诸侯》等多款作品。

让我印象最深刻的时候，无疑是在金酷团队初次创建的时候，现在每次找他们几个部门负责人来开会时，常常让我想起当初几个人在一起创建金酷时的拼搏岁月。



还有就是新《魔界》的公测，这是我做的第一款游戏，在此之前所花费的时间和精力都不可估量，而在那一天终于欣慰地看到成品，尤其有众多玩家同时登录服务器，当时感到一直以来的努力都值了！

大众软件：在国产游戏目前成为网络游戏市场主流的时候，金酷软件是如何坚持自己的研发风格的？同其他国产游戏研发团队相比，它的规模如何？金酷软件的特色是什么？这个团队中，有些什么有趣的事情。

葛： 金酷游戏的最主要的风格就是创新和借鉴，金酷可能对于那些大公司一个团队动辄百多号人来说，金酷游戏的规模并不算大。但与其他的游戏相比，我们有很多成功之处，可能我们做游戏，自己是一个从小长大的玩家出来，比较注重游戏的可玩性吧！

除了结合自己的游戏经验，知道玩家们最需要什么，我们创新了很多游戏系统与创意，同时我们也借鉴了一些经典的设定实现到网络游戏、实现到自己的游戏中来！像《魔界》里说句实话能看到比较多的，包括UO的影子，英雄无敌等等，去实现这个功能也蛮难的。人家有些都是一款游戏的精髓，我们然后把它做成，比方说英雄无敌这么一个游戏，我们就拿过来做成我们的一个公会系统，除了对它原来的系统的这种架构上面的删减，以及适应网游，适应各方面的东西外，你还要去做很多东西。

大众软件：我们知道葛总是温州人，你如何总结自己身上的温州人的"打拼风格"，在一次谈话中，你总结公

司是“赤脚精神”，请具体谈一谈你个人的从业经历和成功的几个步骤。

葛：我说的“赤脚走路”精神就是：敢于尝试，敢于创新，并且一直踏踏实实、勇往直前！金酷游戏是一个赤脚走路的公司，敢走别人不敢走的路，金酷游戏才能够一步一个脚印，始终坚持不懈地一直走向成功！

对于我自己会从事做游戏这一行业，其实从10来岁开始就有自己做游戏的梦想，后来做游戏是为了圆自己的一个梦。经历了搞电脑、互联网和做游戏，最后成立了金酷游戏团队，制作自己的游戏！

其实我永远这么认为，做游戏是我最大的乐趣，工作也是我最大的乐趣，我可能在工作起来也是一个工作狂。你去实现目标的时候，你会得到乐趣，当你去设计游戏的时候，一个游戏设计出来不管是受到玩家的支持还是挨玩家的骂，你都会有一个比较兴奋的感觉。如果玩家是在骂我们或者批评我们，我们要去反思为什么？如果玩家说我们做得好，我们也是问一个为什么？这正是我能坚持着走向成功的原因。



大众软件：葛总对于游戏的兴趣和乐趣最早来自什么？目前你心中的理想的网络游戏应该是什么样的？未来公司的产品研发方向和规划有哪些？目前新的产品是什么？特色如何？很多游戏都在和WOW做比较，你怎么看？

葛：当我8岁第一次接触电子游戏的时候，可能就对这个虚拟的世界产生了极大的兴趣，当然这与孩子爱玩的天性也是分不开的！可以说正是这种天性让我有了自己开发游戏的想法，进而让我走上了游戏产业这条路！

我心目中最理想的网络游戏应该是一款受到所有玩家欢迎，适合各个年龄层次，满足各种玩家需求，而不被玩家骂的游戏！这也是我做游戏努力的目标和方向！

未来公司将进一步拓宽产品线，完成由2D游戏向3D游戏的转型，将公司建设成为一个多产品多类型的以研发和运营为一体的综合性游戏公司！目前我们的新产品主要有两款：《生肖传说》和《诸侯》。其中《生肖传说》正在进行内测，它是一款充满中国神话色彩的Q版回合制网络游戏，以大家非常非常熟悉的十二生肖为主角。而《诸侯》是我们即将在今年推出的一款新网游，它同样是一款中国风的网游，它的背景是春秋战国时期的乱世，以诸侯争霸为主题！





大众软件：公司目前已经获得了IDG的投资，请葛总介绍一下获得投资的情况以及未来的发展规划。

葛：金酷游戏的成功获得了美国知名投资公司IDG公司的青睐，将在各个层面进行广泛的合作并给予充分的资金支持！通过和IDG公司的合作，我确信金酷游戏将再上一层楼，从而达到一个全新的高度，并深信：金酷和美国IDG公司的强强联手，必将实现双赢、创造佳绩，从而在中国的游戏界作出一番让人刮目相看的伟业！

在我最初的战略方针中，公司将在今年实现第二次飞跃，从而一举成为国内顶级游戏公司之一！预计到2008年底，金酷游戏将积极寻求国内或者海外上市！毕竟在这个风险与机遇并存的时代，对一个胸怀大志、积极进取的网游公司而言，上市是一条必由之路。正如我以前所提及的：“通过上市聚集的大量资金，一方面可以提高员工的待遇及福利，从而加强对业界优秀人才的吸引力，另一方面也可以改善公司各方面的硬件设施以及加强对产品的宣传推广力度，从而大大提升公司的竞争力！”

大众软件：从濒临倒闭到目前的发展壮大，财富对于你的心态有什么影响？很多人都说你的个人经历和史玉柱有些相似，都是从极端的困境到迅速的崛起，你觉得这个比较准确吗？请介绍一下你的家庭和平时的生活，以及游戏之外的爱好。

葛：除了游戏之外，我最大的爱好就是看书，从小时候我就喜欢看书，而且很多书我都看，所以我学到的东西都非常杂，当然也有一部分是受到游戏的影响。我去玩三国的时候，我就要把所有有关三国的书，包括《三国志》《三国演义》还有《三国野史》，反正蛮多的，我们都会去找出来，然后对每一个人去研究，包括我原来玩了一个元朝秘史的游戏，对成吉思汗，对元朝如何强大，对蒙古如何强大，我们也都会去做研究。在玩大航海时，当时印象很深的，跑到新华书店，买了全世界的地图，世界地图非常大，然后摆在那里，一批人趴着，这边的坐标算出来，跟游戏里面的坐标对，看看这边是哪里？

就像现在自己在做《生肖传说》和《诸侯》，我不仅对一些传说和神话故事又找出来看，还特地去买了一些算命、占卜的书，对《诸侯》我则是去看春秋战国的一些资料，还有《山海经》的一些资料，看看哪些会对我的游戏有所帮助！



《新天下贰》是网易公司历时4年，倾心打造的一款精品网游。贯穿整个游戏开发的主线是“绿色免费”，因此《新天下贰》在收费模式和反对游戏中的不平衡等方面做足功课，全力将之打造为广大玩家的贴身网游。

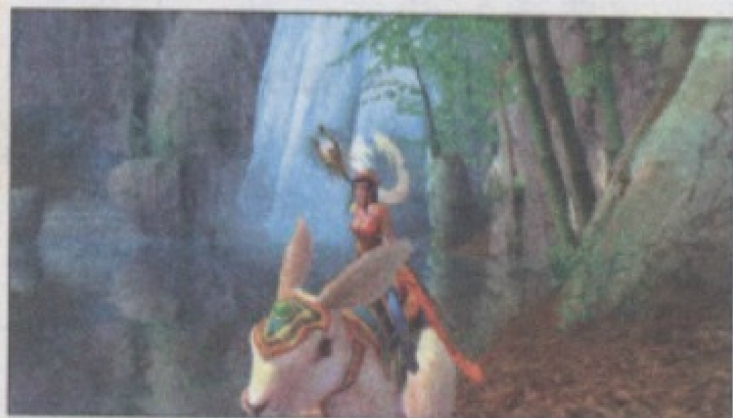
天下尽情爽，网易来护航——绿色免费 平衡无外挂

在《新天下贰》中，你可以欣赏到如诗如画的山水风光，也可以聆听那些宛如天籁的丝竹音响，更可以轻松享受到“绿色免费”所带来的切实优惠。

一、绿色免费，真正为玩家所想

传统的网络游戏的收费模式分为两种：一种是时间收费，一种是道具收费。时间收费的游戏在中国市场中出现是最早的，这种模式也广为玩家所接受，玩家在享受游戏带来的乐趣的同时，也为制作方提供了一定的收入。但是这种收费方式本身也有弊端，那就是在游戏的任务设计中存在一些不必要的拖延玩家游戏时间的设计，而这些设计无形中增添了玩家的游戏成本。道具收费是近几年来的产物，虽然它解决了游戏中的设计问题，但是从目前市场的一些产品来看，道具收费的游戏其自身的平衡性受到了很大的挑战。

作为国内领先的网络游戏开发运营商，网易公司一直在关注着这些不同收费模式下的产生消费问题的原因。经过缜密的市场调研和研讨，《新天下贰》决定采用一套新的收费标准，这就是“绿色免费”运营模式。





“绿色免费”的核心就是不损害游戏的平衡性。在这样的营销模式下，《新天下贰》中的道具在设计理念上就显得和常规道具收费类游戏迥然不同。首先，游戏中没有那些会对游戏系统产生重大影响的道具，比如势力战物品、个人属性的提升物品。同时谢绝了极品装备的系统出售，玩家只有经过自己努力才能获得相应的物品。在收费的重点道具上的定价也非常温和，以降低入门的门槛，让不同层次的玩家都能接受。其次，收费道具的可选性有所增强。所有的道具商城出售的物件，只有当游戏中玩家有所需求的时候才会显得有价值。一个淡薄名利的隐士，不需选购物品，也可以在《新天下贰》中逍遥一生，而这点是同类的其他网游所无法做到的。最后，从道具商城的出售物品上，我们也可以看出“绿色免费”的真正价值所在。在《新天下贰》中，主要的商品集中在人物角色的装饰和坐骑的种类上，而这些商品选择自由度非常高，同时对游戏的平衡性影响微乎其微。

二、平衡无外挂，真正急玩家所急

外挂是破坏游戏平衡性的毒瘤。在外挂诞生之初，它仅仅是一些好事者的娱乐产物，但是随着中国在线游戏产业的发展，外挂已经成为破坏游戏正常秩序的罪恶黑手。当下，一些外挂制作者与部分不法分子纠合，造成了玩家账号丢失、贵重物品遗失等严重后果。这条由外挂牵头的灰色产业链必须被打破。

网易作为国内领先的在线游戏制作方，一直是秉持严厉打击的态度。《新天下贰》作为网易公司旗下的品牌产品，为了维护整个游戏的平衡，对外挂也发出了声讨令。凭着我们领先的技术，凭着我们对于外挂的严正态度，我们会将一个绿色无外挂的《新天下贰》送到玩家的手中，让用户不为自己的虚拟世界征程担心，也让游戏世界更加和谐。



同时，网易公司提供了多种可选择的账户保护方式来保障玩家虚拟财产安全，让盗号者永无可乘之机。平衡无外挂，安全又可靠，在你的天下旅程中，网易愿意为你保驾护航。

三、古典风骨，真正想玩家所想

《新天下贰》的所有场景都是牢牢和中国文化相连的。不论是安平祥和的九黎，还是宁静致远的巴蜀，处处张扬着中国风韵；不论是战火连天的中原，还是烟雨水色的江南，每每显露着中国色调。在厌倦了西方石墙古堡的国内玩家面前，《新天下贰》绝对是一道靓丽的风景。中国特色也一直是网易公司所追求的。在线游戏不应该是文化的制造者，而是虔诚的文化传承者和传播者。在《新天下贰》的制作过程中，像这样的中国元素还有很多被完美融合在游戏中，真正的能让玩家感受到中国文化的博大精深。同时通过和玩家的互动，让我们明白制作中的不足，而这些也成为了我们创作的动力。

身为炎黄子孙，古色古香的建筑、清雅离世的风光、独具韵味的衣装，这些才是真正让我们魂牵梦绕的中国风。《新天下贰》做到了这点，而且为我们还原了一个真实的古典天下。

天下尽情爽，网易来护航。相信在你接触到《新天下贰》后，会被它瑰丽的外表所震撼，被它完美的内在平衡性所打动。在《新天下贰》中，你不是一个人在战斗，相信《新天下贰》的绿色免费模式必将改变以往游戏中依靠破坏平衡性来增加收入的饮鸩止渴行为，也为广大的普通玩家带来了低投入玩高质量游戏的福音。

天下贰
●制作：网易 ●运营：网易
●游戏状态：5月4日内测
●官方网站：http://tx2.163.com

《地下城与勇士》获取各种晶体的详细方法

在腾讯代理的格斗网游《地下城与勇士》中，很多称号物品以及一些其他的任务中需要各种晶体，而且所需不少，晶体获得的方法一般有2种：

一、在NPC诺顿处分解得到，不用的蓝色、绿色甚至是紫色装备都可以分解得到大量晶体。

二、做各种重复任务可以得到10个或者20个晶体，任务见以下详细说明：

1.黑色晶体



任务名称：魔法研究
任务NPC：莎兰
奖励：黑色晶体10个，无色晶体10个
所需材料：被诅咒的前齿5个
获取材料推荐副本：猛毒雷鸣废墟

2.白色晶体



任务名称：寻找实验材料
任务NPC：诺顿
奖励：白色晶体10个，无色晶体10个
所需材料：萤光猫妖的骨粉5个
获取材料推荐副本：猛毒雷鸣废墟

3.红色晶体



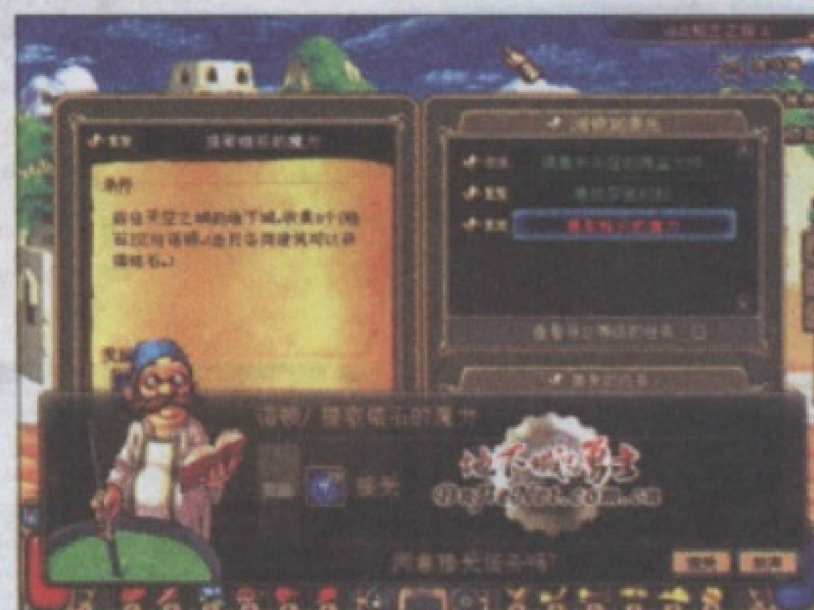
任务名称：丁卡斯喜爱的东西
任务NPC：罗莉安
奖励：红色晶体10个，无色晶体10个
所需材料：哥布林手骨10个
获取材料推荐副本：幽暗密林深处

任务名称：提取尖晶石的魔力
任务NPC：罗莉安
奖励：红色晶体20个
所需材料：尖晶石8个
获取材料推荐副本：天空之城各副本里击打建筑可获得

4.蓝色晶体



任务名称：赛丽亚的服务
任务NPC：赛丽亚
奖励：蓝色晶体10个，无色晶体10个
所需材料：猫妖脚爪10个
获取材料推荐副本：猛毒雷鸣废墟



任务名称：提取锆石的魔力
任务NPC：诺顿
奖励：蓝色晶体20个
所需材料：锆石8个
获取材料推荐副本：天空之城各副本里击打建筑可获得

5.无色晶体

任务名称：魔法研究
任务NPC：莎兰
奖励：无色晶体10个，黑色晶体10个
所需材料：被诅咒的前齿5个
获取材料推荐副本：猛毒雷鸣废墟

任务名称：寻找实验材料
任务NPC：诺顿
奖励：无色晶体10个，白色晶体10个
所需材料：萤光猫妖的骨粉5个
获取材料推荐副本：猛毒雷鸣废墟

任务名称：丁卡斯喜爱的东西
任务NPC：罗莉安
奖励：无色晶体10个，红色晶体10个
所需材料：哥布林手骨10个
获取材料推荐副本：幽暗密林深处

任务名称：赛丽亚的服务
任务NPC：赛丽亚
奖励：无色晶体10个，蓝色晶体10个
所需材料：猫妖脚爪10个
获取材料推荐副本：猛毒雷鸣废墟 P

地下城与勇士
●制作：Neople ●运营：腾讯
●游戏状态：4月25日内测
●官方网站：http://dnf.qq.com

大型网页游戏《猫游记》迈着猫步走来了。IE点一点就可以游戏的轻松让许多玩家都加入到猫友的行列中来。据说现在已经有500万注册用户，同时在线超过20万人。猫扑作为国内人气超高的一个论坛相信大家都不陌生了。游戏与WEB2.0先锋社区的结合，这应该是《猫游记》一个非常突出的特点了，也算是猫扑文化在游戏界中的延伸吧。现在越来越多的新玩家涌入游戏中。新手们，这里集合啦！

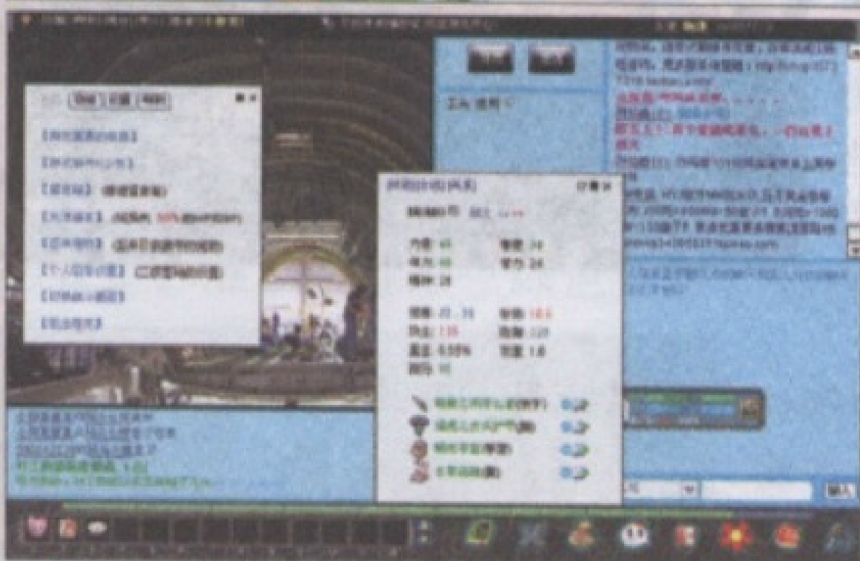


《猫游记》新手步步走

宠物

大家创建角色的时候选择的就是我们在游戏中的宠物，它就是《猫游记》里号称“人见人爱花见花开让MM爱慕让GG倾倒”的小包子！除了小包子之外还有其他的宠物哦，比如猪猪、熊宝宝、恶魔宝宝、火星人等等。不过那都是以后等级高了的事情啦，这里我们只是展望下美好的未来。





在游戏里都是以它的形象在行动和打怪。我们人类呢是它的主人，我们的责任就是培养这个小东东，让它懂得好好学习天天向上。小包子有它的个人信息、名字、装备、等级、技能等等，不过在游戏里的互动聊天交友就要靠我们主人来完成啦。我们就是那传说中的幕后黑手……

在游戏界面的最下方，第三个图片包子头点开是宠物的各种信息，在这里你可以看见宠物的等级、装备情况、职业以及各种详细的数值。在倒数第一个钥匙状的图标“功能”是设置关于我们的信息的，在这里你也可以丢弃当前的宠物，不过你舍得吗？如果丢弃了宠物，也没有寄存宠物的情况下，那么再刷新可以得到新的包子。

当玩家聊天的时候，聊天室里会出现玩家的昵称而不是宠物的名字，加好友的时候也是加主人的昵称。再次申明，我们是幕后黑手！在游戏里以包子的形象移动和战斗，是因为大家都爱包子嘛。以培养小包子为己任的各位猫友，辛苦了！多多努力，

职业选择

目前只有两种职业，选择战士或者法师？青菜萝卜各有所爱，就看你喜欢哪一盘菜。

战士分为剑系、枪系、爪系、刀系、匕首系，战士的特殊绝技是强力打击，注意，绝技和技能是完全不同的两个概念。以后成长了，分了流派之后学到的才是技能。一开始作为新手的时候大家还是都靠绝技来K怪吧。跟着戈多的任务走，大家会在猫隐村西村学会更高级的强力打击，在初期杀怪还是很厉害了。尤其是战士，在前期更是轻松，就算不用强力打击也可以砍死同等级的怪物。

法师分为火焰法系、冰系、暗系、风系、圣魔法系，法师的特殊绝技是火球术，还有一个辅助系绝技魔法盾，魔法盾可以在一定的时间内给予保护，没办法法师就是脆弱，多个保护的技能战士就不要嫉妒了吧。而且战士只用升级一个强力，法师要升级火球和魔法盾，哎……又是钱啊，当个法师玩的就是烧钱。

比较两个职业各有特色。不过在前期打怪肯定是战士胜一筹，主要是多快好省，反正有急救，没事就用一下保证血量。法师就要靠东东补给了，幸好一出门系统就给了不少的烧卖和香蕉汁，大不了打比自己低1~2级的怪嘛，咱们法师也可以唱“不怕不怕”。

装备与战斗



任务会送一些装备，而且随着任务等级的提升装备等级也会提升，大家前期都不用为了装备而发愁。如果打到好的就穿上，如果没有打到也不用气馁。在学堂接的打仙人掌任务可以得到一件衣服，推荐新手们都去做，仙人掌等级是10级。

装备也不能乱穿，主要是看自己到底要怎么发展。比如你要是给法师宝宝装备个战士的武器，那么法师就不能使用魔法只能砍了，所以在穿装备之前还是要看清楚的好。战士在前期倒是比较无所谓，随便乱穿吧，只要攻击能提高就行。战士在打怪的时候也并不完全依赖强力打击的，因为这个技能有一定的冷却时间。装备在前期并不那么重要，但是我们要对此有一个概念，为将来打好基础嘛。毕竟在以后装备还是很重要的一个因素，有好的装备才会厉害哦。要先清楚自己要去哪个派系，这样才好去找相应的装备。

最后来说说战斗。虽然是网页游戏，但是战斗并不会无聊，也是需要一定的操作技巧。快捷栏大家一定要利用起来，把常用的技能、物品放上去。系统一共给了我们25个快捷栏，不会不够用的。如果是学习了新的技能，一定要重新设置在快捷栏中。比如你原来在快捷栏中设置了火球术2，现在学到了火球术3，如果不把3设置出来的话，是不会自动更替的。所以大家一定要养成良好的习惯，在学到新技能之后立刻更新自己的快捷栏。不要使用自动，可以自己编排的。以法师为例，1是火球术，2是魔法盾，3是急救，4、5放加SP和HP的。那么学到新技能之后，设置火球术3的时候就自己打数字1。这样你在战斗时候使用快捷就是火球术3了，否则的话，你就会傻乎乎地学到了3级特技但是还在用1级的打怪，泪奔！

猫游记
●制作：猫扑 ●运营：猫扑
●游戏状态：2008年7月公测
●官方网站：http://pet.mop.com



北京穿越时代信息技术有限公司（以下简称“穿越时代”）首款力作《穿越Online》于2008年第2季度正式与广大玩家见面。《穿越Online》是穿越时代倾注2年心血全力打造出的一款寄予公司厚望的产品。该产品由穿越时代自主研发，汇集了多方研发人才的结晶，绝对会给广大玩家带来与众不同的新奇体验！

思想有多远，你就给我穿多远
——《穿越Online》游戏前瞻

Q版人物　写实场景

游戏画风采用Q版人物加写实场景相融合的表现方式，画面令人耳目一新。卡通造型可爱活泼，场景布局真实精细，人物对白轻松幽默，不管你是喜欢卡哇依的女生，还是喜欢真实感的男生，都能在《穿越Online》中找到自己喜欢的游戏风格。

横亘古今　穿越时空

《穿越Online》以穿越时空题材为背景，向玩家们展现了一幅浪漫瑰丽的中国古代历史传说与未来科幻完美结合的鸿篇画卷。游戏将“穿越”的含义更加丰富化，玩家在游戏中不仅可以穿越地图，还能够通过时光机穿越古今，过去、现在、未来，只要你想去的时代，你都可以自由穿越。除此之外，游戏中的副本内容还能够让玩家们选择特定的时间和地点旅行。三国时代的沧桑与壮阔、现今社会的繁华与多样、千年后的太空之旅，都可以为玩家们带来不一样的体验与感受！





战术多样　胜负难料

《穿越Online》首创的行动力系统是对回合制游戏战斗的一次全面革新！在战斗中玩家只要选择“等待”指令就可以蓄积更多的行动力，蓄积的行动力最多不超过5次，也就是说玩家可以在一个回合中连续性攻击5次！行动力系统对玩家之间的PK有着深远的影响，合理运用行动力将使胜败变得难以预测，等级的高低已不再是衡量玩家强弱的标准，要想取得胜利，需要更多的智谋和临场准确的判断力。

气象万千　变化莫测

俗话说，天有不测风云，《穿越Online》中的天气系统也是如此。刚刚还是万里晴空，转眼间却狂风骤起、大雨倾盆，下一秒究竟是何天气谁也不能预测……此外，天气的变化将会直接影响玩家能力的发挥，不同的天气，玩家在使用技能的时候都能产生意想不到的奇特效果。



上天入地　自由驰骋

《穿越Online》中的一大亮点在于它的驾驶系统。在游戏中玩家不仅可以进行空中战斗和海上战斗，玩家还能够驾驶汽车进行对抗。游戏中，汽车分为5个等级，每个等级的汽车分别对应不同的行驶速度和造型。通过驾驶汽车，玩家可以加速自己的旅行，躲开路边怪物，或者组队参与战斗，还能沿途观光欣赏风景，但是不要忘记为自己的爱车补充燃料哦！



激昂磅礴　纵横七海

作为唯一一款具有海战系统的回合制网游，《穿越Online》的海战系统将会带给你前所未有的全新体验。玩家可以到相应的NPC处购买船只出海冒险，不同的船的空间容量不同，玩家可自由使用空间配置武器和各种设备来提升船只性能，随着玩家航海等级的提升还可以购买更高等级的船只。约上亲朋好友，开着心爱的战船，广阔的海洋世界任你航行！

《穿越Online》是一款以穿越时空为背景的2D大型奇幻类网络游戏，是穿越时代在2008年重磅推出的大作。《穿越Online》已于2008年4月正式加入盛大的18计划，穿越时代将与盛大强强联手，开辟出Q版2D回合制网游的全新天地！

穿越Online
- 制作：穿越时代 ●运营：盛大网络 穿越时代
- 游戏状态：内测
- 官方网站：http://cy.sdo.com

在《赤壁》中，好的宝物是玩家闯荡天下安身立命的必备条件之一。《赤壁》里的宝物非常得玩家们的青睐，不仅可以装备在游戏人物身上，更能提供多种卓越属性加成。



赤壁之宝 五行之灵
——解析资料片“五行宝物”系统

资料片全新推出的“五行宝物”算是给赤壁玩家似火的热情之上又添了一把柴。五行宝物把“五行”属性依附在不同的宝物上，使这些宝物相比初级宝物加成属性更加强悍，同时，如果你同时装备了几件相同五行属性的宝物，五行自身所蕴含的强大的隐藏属性将被玩家激活，所带来的将是更强大的属性加成。

物以稀为贵，在游戏世界里收集这些全新的宝物配方，既是一种缘分，也是一种运气，而能制作出这种五行宝物，更是一种享受。

如何获得五行宝物：

玩家想要获得五行宝物，要同时拥有制作五行宝物的原料和制作五行宝物的配方。原料就是初始的低等级宝物，玩家可以通过钓鱼、乐府任务、军团任务、长安酒馆、皇榜等任务来获得它们。



除此之外，就是制作配方了。玩家们通过在各个战场所缴获的战利品，在战场管理员、军需官处换取各种全新的宝物制作配方，再使用之前获得的低级别宝物作为材料，即可制作出全新的带有套装属性的宝物。

五行宝物的属性设置：

五行套装至少装备两件，方能激活众多隐藏属性中最低的绿色属性，而装备的同一属性的宝物越多，加成的隐藏属性就越多，只要装备5件，就可以让整套宝物的所有隐藏属性都显露出来。

比如你现在拥有金系的“华彩宫灯”和金系的“铂金葫芦”两件宝物并装备，那么“攻击速度增加5%”的绿色隐藏属性就会被激活。

金系宝物套装一共8件，它们提供的属性加成为：提升攻击速度、提高附加伤害、增强攻击强度以及附加不同效果同时减轻地动影响。



而这8件宝物分别是：荆州要隘图、子午奇钉、王侯宝印、白虎啸天鼓、镏金香囊、七彩金鳞网、华彩宫灯、铂金葫芦。

木系宝物套装一共7件，其加成属性以治疗和增加自身抗性等为基础。包括提升治疗效果、增加暴击抗性、提升吟唱速度以及附加避风效果同时减轻风沙影响。

宝物分别是：平蛮指掌图、垂棘之璧、星绸天伞、华佗救世针、百草奇香囊、五灵问天佩、蝉翼屏。

水系宝物7件宝物，更多地提升了玩家自身的一些属性，使玩家更加强大，其中包括提升体力恢复速度、提高限制抗性、增加闪避、以及附加隔热效果同时减轻业火影响。

宝物分别为：江东百川图、碧蓝珍璧、青龙偃月幡、武侯行军鼓、五色银鳞网、道德真君佩、山水屏。

而火系宝物7件套的攻击加成可以用恐怖来形容，如果你有幸集齐整套火系宝物，那我们要说，新的战神出现了！这些宝物将攻击属性的效果发挥得淋漓尽致，其中包括提高命中、增强攻击力、提高暴击、以及附加御寒效果同时减轻冻雪影响。

宝物有：塞外地形图、朱雀炎玉璧、罗绫盖伞、紫绶彩印、雕龙饰宫灯、黄钟大吕、凤纹七星佩。

相对火系来说土系7件宝物加成更多侧重于暴击伤害上，其中包括增强暴击、提高攻击力上限、增加暴击伤害、以及附加辟水效果同时减轻阴雨影响，和火系差不多，都是攻击系宝物，只是火系突出的是攻击过程中的伤害加成，而土系更突出的是瞬间的暴发攻击力，如何选择就看玩家的喜好了。



土系所包含的宝物有：五岳真形图、黄龙夺月幡、玄武镇天印、宫廷琉璃钟、轩辕天师佩、琉璃葫芦、诗文屏。

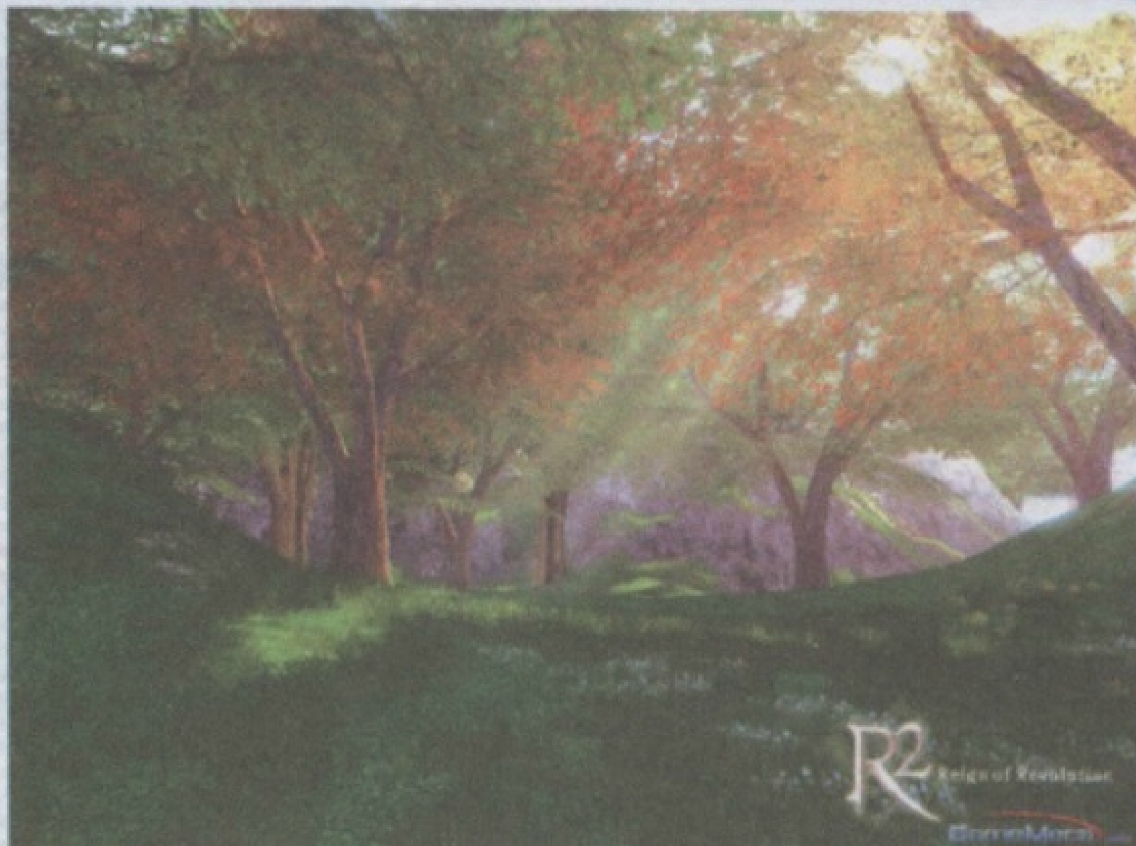
追寻宝物 追寻梦想

至于如何选择宝物套装，我们建议你看一看宝物套装的属性是否是最适合你当前人物属性和兵种的，这样才能做到有的放矢。

五行宝物一经推出，即受到众多玩家的追寻，其强悍的属性、珍贵的配方更使其成为天下最具吸引力的宝物。想要无敌于天下吗，去搜集你想要的宝物配方吧，你将会得到无与伦比的超强属性享受！P

赤　壁
●制作：完美时空　●运营：完美时空
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.chibi.com

《R2》是英文原称Reign of Revolution的缩写，译为领域的革命。它将穿越时空带广大玩家回到中世纪的奇幻大陆，古老的石墨岛上，玩家将成为没落家族年轻、胸怀大志的骑士或四处漂泊寻找着可依托君主的游侠，依靠自己的意志和实力去平息战乱。骑士、游侠和精灵一同去寻找恶龙看守的宝藏和各种神奇的古魔法书。在漫漫征途中你会找到传说中的极品装备并成为它们新的主人；与此同时，你还将遇到与你有着共同志向的伙伴，与他们一起出生入死在这片神秘的大陆上。



R2攻城战心得





和以往网络游戏不同的是，《R2》为玩家提供了战略层面而不仅仅是战术层面的战斗。要完成一场战斗必须动员全服务器的力量，没有统一的指挥和公会成员间的合作就无法完成战略目标。在每周一次的攻城战和营地战中，占领战略目标的公会可以从领地内获得财富，以及使用领地技能。由于攻城战和营地战是在多个地点同时进行的，因此需要参战的公会事先调整好战斗力量和战术，对多个目标进行取舍，并且针对战场局面的改变迅速做出反应。多个地点同时开战的设定不但增加了战斗的战略要求，同时也给小型公会保留了占领据点的机会。





攻城战是很多游戏PK系统的重点，它一般可以最大程度扩大游戏的PK规模。一般的攻城战都是以公会为单位，公会为了获得战斗获胜后的巨大奖励，往往会调集全部力量投入到战斗中，这对考验玩家们的组织配合能力，增加战斗的真实程度很有帮助。虽然攻城战是大家公认的重要系统，但是现在大部分网络游戏的攻城战是游离在游戏世界之外的系统。往往在游戏地图上分割出某一座城市让玩家们互相占领，既没有足够的占领理由，也不会对游戏产生特别的影响。甚至有些游戏的攻城战根本就是新开一张地图，然后弄一些攻城武器、战略目标让玩家互相争抢，战斗之后也就结束了。

《R2》致力于在多个系统上对传统游戏进行革新。PK是《R2》的重要元素，攻城战是《R2》中最大规模的PK模式之一。为了能够协调不同类型的玩家，不至于让游戏变成只有不睡觉的玩家才能称霸的世界，《R2》仍旧为攻城战限定了时间段。

R 2	●制作：NHN Games ●运营：联众世界 ●游戏状态：2008年5月1日公测 ●官方网站：http://www.r2online.cn

但是《R2》中的攻城战并不是游离在游戏系统之外，而是在游戏设计之初就和游戏世界紧密结合的。《R2》攻城战的一大特点就是在攻城战开始以后，整个世界都会陷入战斗状态。一个地方的取舍往往牵一发而动全身，受到整个大陆形势的影响，并反过来影响整体局势。因此《R2》的攻城战并不是一两个大型公会的权利，而是和每一个玩家都息息相关的事。玩家们再也不用只是为了参加攻城战而加入不喜欢的公会，小公会也不用为了没有实力抢夺城市而苦恼。

作为游戏里最大规模的战争，攻城战是《R2》最主要的特色系统。《R2》首创的将战争规模从单一地图扩大到整个游戏世界的做法将网络游戏的战争场面进一步拟真化。作为网络游戏的发展趋势，不久以后《R2》的这套攻城系统也许就会成为同类游戏的新标准。P

2008年6月2日，全球首款“奇幻空战”网游《龙骑士Online》正式开启全面内测。作为一部堪称里程碑式的作品，由内地新锐厂商派讯娱乐自主研发并运营的这款3D MMORPG是当今网游界首次实现人物角色可自由切换“地对空、空对空、空对地”条件下的移动、打怪、任务、竞技PK游戏模式的全新概念网游，其两大杀手锏级的应用系统，针对个人玩家的“驭龙骑乘空战”系统，与针对公会组织的“移动天空城堡”，都极完美的呈现出3D网游在“立体空间开拓”上的终极形态。



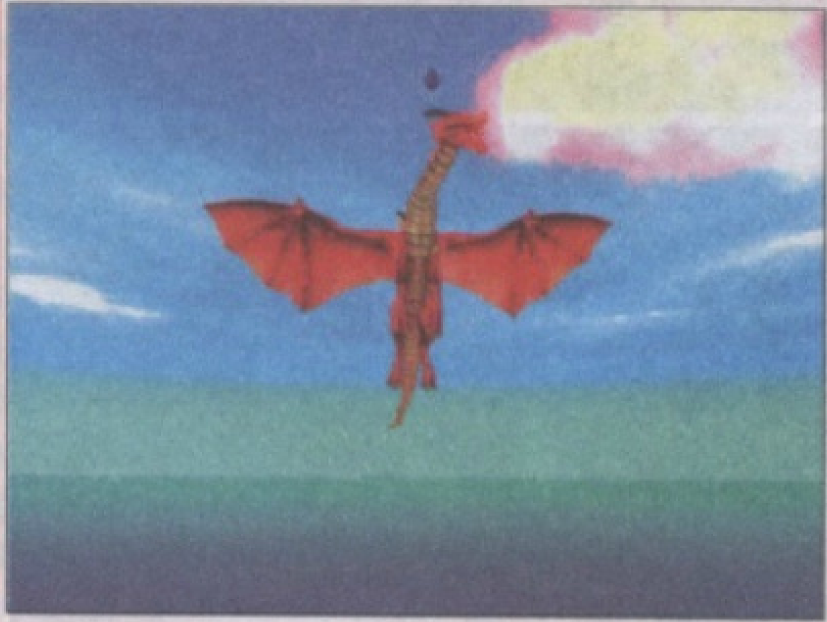
空战网游“龙骑士”6月内测掀风暴

诺亚世界，龙骑与恶魔领主的纷争

《龙骑士Online》的故事发生在一个叫“诺亚大陆”的架空幻想世界中，在寰宇数亿年的更迭进化中，邪恶的古老生物们某一天骤然苏醒并集结起来，它们通过强大的水晶力量，穿越异次时空的维度，降临到“诺亚大陆”，开始了永无休止的杀戮与恶魔化人格影响——史称“浩劫之战”。



此后，邪恶的深渊领主阿斯罗菲克，以及操控亡灵的“骨之力量”联盟相继摧毁了大陆上的古巴伦德矮人帝国、黑暗精灵国度夜风岛。危亡之际，幸存下来的大陆诸族后来汇合到了精灵城市菲珞希尔，在神秘的“龙族”帮助下，他们跨上了古代巨龙座骑，化身为全新军种的“龙骑士”，终于驱赶除了绝大部分恶魔。



然而，就在此时，由大陆各族联合起来的军团却分裂为了“同盟”与“联邦”两大阵营，蠢蠢欲动的深渊恶魔们再一次嗅到了卷土重来的机会……



作为一款严格秉承欧美正统奇幻文化精髓的网游，“龙骑士Online”以电影镜头般的角色扮演机制，再现了诸多奇幻世界全貌，包括《龙枪》《指环王》《魔兽争霸》《龙与地下城》等经典奇幻文化规则引用与场面再现，以及英勇无畏的人族、神秘稀有的龙族、狂暴嗜血的兽人族、仁慈博爱的光耀精灵、邪恶忧郁的黑暗精灵等传说中的种族，堪称历史底蕴源远流长，作战场面气势恢弘！

龙骑士Online
- 制作：派讯娱乐 ●运营：派讯娱乐
- 游戏状态：2008年6月02日内测
- 官方网站：http://www.lqsonline.com.cn

驭龙骑乘，立体战场的极致新境界

在传统3D网游中，绝大部分网游中的人物、建筑是以陆地为界面（X、Y轴交汇的空间内）进行设计和运动的。但在《龙骑士OL》中，派讯娱乐的游戏设计师们潜心三年开发了独树一帜的“三轴运动时空”（X、Y、Z三轴立体运算机制模型），并最终实现了“驭龙骑乘”360度起降、爬升、自由旋转方向（镜头）等功能，使得3D网游的陆地与天空关系联系更紧密，真正做到了物体“立体”运动全视野。

通过简单的鼠标与键盘组合操控，玩家便可以在游戏中跨上“七彩属性战龙”，神圣治愈型金龙、疾风型银龙、火焰型红龙、负面型黑龙、冰冻型白龙、雷暴型蓝龙、铁卫近战型青铜龙，从而飞向天空，实现360度全立体空间遨游，体验到真正的3D终极形态网游所带来的“龙骑空战，立体战场”的压倒性魄力！

届时，一切传统3D MMORPG中的“战场PK”与“城镇争夺战”模式，都将因天空之上的这股第三方势力“龙骑士”的加入而被完全颠覆……

试想一下，在这款类似《魔兽世界》与《指环王Online》风格的游戏中，头顶的天空也变为一个战场时，这将是何等波澜壮阔的场面？

百万豪礼，来玩爱拼就能轻松领奖

为了迎接本次内测盛大开启，运营商还为众多玩家与公会准备了“百万豪礼”系列活动，各种现金与实物周边都将在开服后不久悉数奉上。

“龙骑士，迎内测”活动包括：入驻即领奖、VIP账号抽送、连环游戏活动、新人冲级争霸赛、公会擂台赛、网络媒体活动、浪漫情侣双飞游、游戏代言人征募等盛大迎内测活动。

总之，精彩绝不容错过！

毫无疑问，这是一场网游全新类型诞生的革命，驭龙的力量即将觉醒！

6月2日，万余勇士戎装待发，齐聚《龙骑士Online》，让我们共同引爆史上首款3D终极形态网游！携手见证光荣与梦想的“天空战场”大时代开启……P



《龙影》战士&法师职业三转技能介绍

随着阿格尼斯大陆上的战争烽火逐渐蔓延，到处都充满了惨烈的战斗。这些天生为战争而生的战士们在无数次战斗中已经开始慢慢领悟战斗的精髓，更高阶的战斗技能被他们发掘！在战斗之前，就让我们了解一下战士部分职业的三转技能吧！

阿格尼斯的王者战士——蛮族战神

喜欢走狂野战斗路线的野蛮武士们，即将在新一轮的战斗中进阶成为阿格尼斯大陆上的王者战士“蛮族战神”。在新技能的帮助下他们将越战越勇，尽显王者之气！

技能：疯狂战意
技能：野蛮咆哮
技能：达人耐力

阿格尼斯的英勇特战——风舞者

如果说每一个战士都是在战争中冲锋在前的勇士的话，那么从狂战士进阶而来的风舞者就像是他们中间最精英的特种战士，他们在战场上英勇擅战，将自由灵巧的身法以及巨大伤害毫不犹豫的给予任何来犯之敌。

技能：怒斩
技能：灵活移动
技能：精准攻击

如果说在战场上的疯狂进攻是战士天性的话，那么适应战局坚持防守，那就是战士的职责所在了。在《龙影》游戏里即将开放的三转技能中，战士除了着重于进攻方向发展外，还可以选择着重于防守来进行绝地反击，成为名副其实的坦克！

阿格尼斯大陆的冠军武士

他是一个喜欢钻研手中装备和战斗技巧的职业，虽然表面上看起来给人一种善于防御的角色形象，但如果你发现他在战斗中那狂风暴雨般的进攻时，你不要诧异！他就是阿格尼斯大陆的冠军武士！

技能：武器投掷
技能：武器精准
技能：死亡反抗

阿格尼斯大陆的精英护卫

由守卫者进阶过来的精英护卫就像他们职业称号一般，他们是非常精通于防守的。据说他们这一类战士的战斗技巧是出自于太古之神“哈缪斯”身边的护卫长。千万不要小看他们平时一副冷冰冰的样子……

技能：反射之盾
技能：防御之道
技能：凶险

巫师传说 法师三转技能介绍

高贵的法师们拥有强悍的精神领域，他们终于在无数次战斗中领悟到突破禁制的方法，能够学习更高阶的魔法技能。在进入这一场魔法风暴之前，让我们先了解一下部分魔法师职业的三转高阶技能吧。

冷酷的冰霜大师

就如他们的称号一般，总是给他人一种冷若冰霜的感觉，这可能是由于他们高贵的身份以及超自然的力量造成的。很少有敌人会去主动招惹他们，寒冰般的魔法攻击不是任何人都能承受得了，见到这群冰霜大师时，还是离得远一些比较好！

技能：极寒旋风
技能：刺骨寒冰
技能：寒灵护体

恐怖的火焰大师

在这个战乱纷飞的时代，擅长火系魔法攻击的他们拥有恐怖的杀伤力，让任何敌人都闻风丧胆。在阿格尼斯大陆上，他们几乎成为了两大阵营都想争取的“抢手货”。

技能：烈焰风暴
技能：混乱之火
技能：火焰之怒

在魔法界一直分为白魔法师和黑魔法师两大派别。他们虽然都拥有掌控自然元素的能力，拥有强大的魔法力量，但是他们的信仰却是对立的。如果说《龙影》世界的冰霜大师和火焰大师是属于白魔法师的话，那么与他们对立的黑魔法两种法师职业便是灵能术士以及死灵法师了。





变幻莫测的灵能术士

作为神秘的巫师传人之一的灵能术士们，是从黑暗魔法系中的战斗巫师进阶而来的。他们拥有众多诡异的魔法，让自己在激烈的魔法战斗中变幻莫测，让对手防不胜防。

技能：萨鲁迈变形术
技能：寒冰之触
技能：能量之镜

邪恶幽灵之死灵法师

死灵法师那些邪恶的魔法技能似乎更能代表巫师，他们不仅可以拥有毁灭一切的强悍黑暗魔法，还可以操控一些不知名的黑暗力量来增强他们的魔法攻击力，特别是他们那邪恶的笑容，让人难以忘记。

技能：毁灭之言
技能：强化血肉剥离
技能：黑暗降临

多种类型的发展之路完全展现国产精品网游的精华，《龙影》正在盛世公测中，神奇而又未知的世界等待更多冒险者去拓展，我们已经准备好了！



龙影
●制作：SmartCell ●运营：智艺科技
●官方网站：http://www.52sol.com

努力，为玩家服务
——中华网游戏集团推出游戏一卡通



中华网游戏集团为了更好地服务玩家，将于近期推出“中华网游戏一卡通”业务。

“中华网游戏一卡通”，由中华网游戏集团旗下的光通及17GAME公司联合开发完成。发行分为实物卡、电子卡及短信声讯卡三种卡号密码形式。实现了一卡可充值中华网游戏集团旗下所有游戏产品。其中包括光通公司旗下的《神泣》《传奇3G》《星战前夜EVE》《特种部队》以及17GAME公司旗下的《热血江湖》。

“一卡通”于2008年6月19日正式推出。为保证此次“一卡通”发行的顺利实施，中华网游戏集团从销售发行、技术开发、财务结算、客户服务等方面均做了较为全面的规划及设想。新卡系统运行稳定后，还将通过赠送游戏内虚拟道具等形式开展促销活动。相信会给玩家带来更为理想的充值和游戏体验。

为实现两家公司在平台技术及业务等层面的平稳对接，在游戏卡的处理上将经历一个短暂的过渡期。过渡期内光通与17GAME公司仍会继续沿用各自的销售流程与渠道，过渡期结束后原光通及17GAME游戏卡将不再单独发行，两家公司所运营的产品将统一由“中华网游戏一卡通”进行充值。同时所有市面余存的17GAME游戏卡仍可保持流通、充值至点卡自然到期。

同时，两家公司也实现了经销商层面的整合。原光通及17GAME公司的经销商经过简单整合和细微调整后，均可作为“中华网游戏一卡通”的经销商继续合作销售。无论在发行渠道还是覆盖区域上，都实现了一定程度上的拓展。正式发行前还会通过多种方式向各地经销商公告“一卡通”的推出，实现平稳过渡。

中华网游戏集团（CDC Games）旗下的17GAME与光通通信两家游戏公司都属于行业内老牌的运营公司，都有着相当丰富的运营经验和玩家资源。“一卡通”的推出，首先是顺应市场发展的需要，同时，也是为了统一中华网游戏集团原有的销售渠道，优化平台结构，旨在通过整合渠道、客服、市场等方面让玩家互动起来，使玩家能够在一个统一的平台上参与到中华网游戏集团旗下的所有游戏。

中华网游戏集团首席运营官禤文浩先生在接受媒体采访中也曾提到：

“2008年我们主要的工作，就是通过整合我们的业务和现有资源，来打造一个综合的游戏平台，为我们的玩家提供最理想的游戏服务。这个整合主要发生在两个层面：

第一是在我们的业务层面，中华网游戏集团除了目前拥有的游戏运营业务外也将启动游戏研发业务，

这两方面的整合可以实现价值最大化，也就是说1+1>2。

我们还将着手进行运营平台的统一，就是对17GAME、光通等公司的运营平台进行完美的整合。除了很快会推出“一卡通”的服务外，还将涉及几个方面的内容：

1.统一的CS中心，以减低我们客服的工作总量。

2.通过统一的注册，用户可以在同一个平台玩我们所有的游戏。

3.利用我们平台玩家的资源优势，加强与异业合作伙伴的合作，展开联合市场活动。

4.通过推出积分管理、社区管理、虚拟货币等服务，来提高我们玩家的增值服务。

5.努力实现Web版的道具商城系统，让玩家更为便利地进行游戏。

“一卡通”的推出，使中华网游戏集团在着手完成运营平台的统一上又向前迈进了一步，为打造一个综合的游戏平台打下了良好的基础。通过一系列的调整和平台的整合后，进一步树立中华网游戏集团在业界和玩家心目中的形象，并继续朝着更好的方向发展。

关于中华网游戏集团（CDC Games）

中华网游戏集团（CDC Games）是国内网络游戏和手机游戏市场的领跑者，它拥有1.36亿的注册用户。在《热血江湖》游戏的运营中，公司率先在国内提出了“免费游戏，道具收费”的运营模式，并首度运用于第一人称射击游戏《特种部队》。从2007年7月投放市场以来，《特种部队》一直位于国内游戏下载排行榜Top10之列，并成为中华网游戏集团收入最高的游戏之一。

目前，中华网游戏集团在国内推出了6款非常受玩家欢迎的MMO类网络游戏，包括《特种部队》《热血江湖》《神泣》《传奇3》《光之国度》和《星战前夜》。

2007年3月，公司宣布成立游戏工作室，和精心挑选的游戏开发伙伴建立战略合作关系，进而促进中国以及其他全球目标市场中新颖、原创的网络游戏的研发。中华网游戏集团预期通过其附属公司、外部合作伙伴以及内部资源，为游戏工作室筹措1亿美元的投资。

2007年12月，中华网游戏集团通过其国际事业部（CGI），在日本发布了网络游戏Minna de Battle。2008年2月，中华网游戏集团美国分公司在北美发布了门户网站：www.12FootTall.com，来展示其运营的游戏、促进虚拟道具的销售以及增强玩家间的沟通与合作。同样在2008年2月，中华网游戏集团国际事业部（CGI）在北美首度发布了网络游戏Lunia，以巩固其作为全球网络游戏提供商的地位。欲了解更多中华网游戏集团的信息，请登录：www.cdcgames.net。

漫步者抗震救援队行动报道

北京时间5月12日14时28分，四川汶川县发生了里氏8.0级地震。灾情严重，刻不容缓。次日上午，漫步者就拨出第一笔赈灾款10万元，与四川省总代理商组成漫步者救援队，一共18人，共6辆车，载着满满的食物和水奔赴灾区。



灾区同胞最急需的食物和饮用水



整装待发



赶紧搬运物资，尽快送达灾民手中



镇长和队员们合影



新的一天即将到来，等待队员们的是更多需要援助的同胞，这不但是爱心的表达，更是自我心灵的净化，是漫步者和漫步者救援队队员们应该做的，也是必须做的，做得还远远不够。献出爱心和力量，让彼此紧紧的手拉手，我们都是压不垮的中国人。

随后，漫步者立即联系中国红十字基金会决定捐赠人民币100万元整，并将现金于同期打入红十字基金会账户。同时，漫步者深圳和北京公司全体员工的捐款合计61 406.6元，也已全部分别捐给中国红十字基金会和中国红十字总会，截至目前漫步者累计捐赠赈灾款项116万元

由漫步者四川省总代理组成的漫步者救援队在5月16日去往四川绵竹市进行完赈灾行动之后，又于次日即17日一行12人前往四川什邡市洛水镇进行赈灾行动。



进入安县灾区



前往仓库的路上



忙碌卸下救灾物资

2008年5月23日，漫步者救援队在16、17日两天的救灾行动之后组织了第3次救灾援助行动，本次行动的目的地是四川省绵阳市地震重灾区——安县。

愿漫步者的一点绵薄之力能够为灾区的广大同胞带来一丝安慰，将最美好的祝福送给我们的灾区同胞！向可敬的子弟兵兄弟致敬！



头牌新闻

《跑跑卡丁车》发布“中国主题”

■本刊记者 冰河

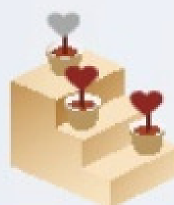
2008年5月29日，世纪天成于北京东苑戏楼召开《跑跑卡丁车》中国主题发布会，首次公布了中国主题CG动画及具体游戏内容。至此，这份专门为中国玩家献上的特别礼物，终于揭开了神秘的面纱。

发布会一开始，首先是一段国粹京剧，不过京剧演员的唱段却是有关《跑跑卡丁车》“中国主题”的内容。曲调也都是由年轻一代比较熟悉的“苏三起解”“红灯记”等唱段改编，给发布会带来了一个与众不同的开局。随后世纪天成投资方上海邮通科技有限公司董事长曹年宝先生首先上台致辞。曹先生提到，这次中国主题是为了广大玩家多年来“想要在中华大地上漂移”而制作的，实现了众多玩家的一个梦想。曹先生希望所有玩家，通过这一中国主题，为自己的祖国加油呐喊，同时也让世界见识到中国的速度。随后由来自韩国《跑跑卡丁车》开发方的崔炳亮先生，上台讲述此次中国主题的开发目的和背景及过程。崔先生表示，这次中国主题是为了报答广大玩家而制作的，会表现出中国的雄壮和华丽，之后也会继续更新。



《跑跑卡丁车》中国主题正式开放

会后本刊记者对此次《跑跑卡丁车》中国主题的筛选、确定和发布时机提出了疑问。韩国开发方表示，中国主题的筛选和确定结果，是在《跑跑卡丁车》的中文官网上，经历接近一年的调查和评选，由中国玩家自己选择的，可以说是符合了大多数中国“跑跑”玩家的意愿。至于为何选择在这个时机推出，除了有和中国玩家一同迎接奥运的初衷外，最重要的是中国刚刚经历了一场特大地震灾难。在捐资帮助灾区的同时，《跑跑卡丁车》的中韩制作者都认为，这个时候帮助国人缓释伤痛、平复心情也是当务之急。“中国主题”的推出应该有助于此。P



晶合热点

《问鼎》火热测试中

自5月13日蓝港在线正式公布获得北极光创投、NEA两家风投机构共计2500万美元的联合投资后，蓝港在线开始了进一步的平台级技术研发、招募顶尖游戏设计人才、展开大规模市场营销，及进一步加大运营服务投入。蓝港在线董事长兼CEO王峰表示：“蓝港在线计划在年内招募300名游戏设计人才，并建立2000人以上规模的网游营销队伍。”其运营的第二款游戏——大型历史题材策略网游《问鼎》，目前已进入内部测试阶段。该游戏是《问道》之续作，其背景架构在中国千年历史之上，从春秋时期到明清时期的人物汇聚一堂。另外，蓝港在线《倚天剑与屠龙刀》官网正式发布公告，表示近期将有“全新版本横空出世”，但官方仍然没有公布新版本的正式上线时间。



G动力正版游戏旗舰店开业

“蓄势待发，动力推进”单机游戏发展座谈会于2008年5月24日在中关村国投大厦召开。座谈会由中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会、中国软件行业协会游戏软件分会、中国系统仿真学会数字娱乐仿真专业委员会联合举办。游戏出版物工作委员会常务副理事长刘杰华、北京市新闻出版局满向伟副处长、北京创意产业研究所所长王鸿冀等有关领导在座谈会上发言，探讨单机游戏发展的前景与可能性，并肯定盗版等不利因素能够逐步克服，迎来单机游戏辉煌的明天。在座谈会举行前，G动力正版游戏旗舰店也于中关村国投大厦剪彩开业，这是为了大力推进正版，积极推动单机游戏发展所成立的单机游戏专业店。G动力正版游戏旗舰店由寰宇之星、北京娱乐通、上海育碧、中电博亚、光谱博硕、星空娱动等6家单机游戏专业公司共同出资兴办。



有关领导为G动力正版游戏旗舰店开业剪彩

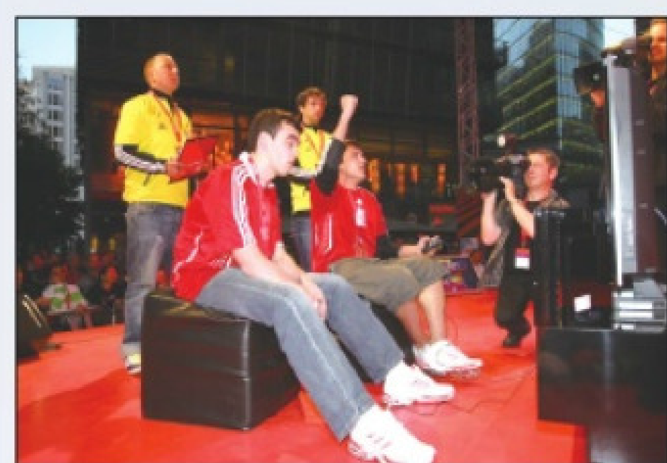
“FIFA互动世界杯2008”落幕

“FIFA互动世界杯（FIWC）2008”5月在柏林Sony中心举行总决赛，这场虚拟足球赛季也在辉煌中落幕。32名来自全球的互动足球高手济济一堂，为

争夺“FIFA互动世界杯2008”的冠军进行面对面的厮杀。比赛游戏是PS3版EA SPORTS FIFA 08。凭借着令人难以置信的战术和完美技巧的展现，来自西班牙的选手Alfonso Ramos最终以3：1的比分，击败了来自美国的选手Michael Riberiro，赢得了最终的胜利和2万美元奖金以及围观人群的热烈掌声。不仅如此，Alfonso还获得了一张将于2009年1月12日在苏黎世举办的“FIFA年度世界最佳球员颁奖大会”的邀请函，在那里他将有机会与真正的足球巨星面对面。“最初参与比赛是为了展示自己最佳的实力，但我没料想到能获得最终的胜利。今天这一天实在是太棒了！整场巡回赛我都在挑战自己与来自全世界的顶尖虚拟足球选手进行对抗。”冠军Alfonso Ramos如此表示。



冠军选手Alfonso Ramos在比赛中


Ramos打进致胜之球

《使命召唤4》PC版地图包免费下载

去年Activision公司的大作《使命召唤4——现代战争》，在全球获得好评。今年4月，他们先后向Xbox 360和PS3玩家提供了扩展地图包，内含Creek、Broadcast、Chinatown、Killhouse四张地图。PC玩家纷纷在网络上对此表示不满，认为自己受到了不公正对待。之后公司宣布PC版《使命召唤4》地图包，于6月5日开放免费下载。这套地图包在PS3和Xbox 360下载时需要付费10美元。PC玩家为什么能得到这样的优惠呢？官方的解释是：NVIDIA对此地图包进行了赞助，给了PC玩家免费下载的机会。NVIDIA为6月5日的发布准备了一系列促销活动，以配合6月份的显卡推广活动。另外，同地图包一同发布的还包括游戏的1.6版本补丁，修正了一个服务器宕机问题和部分Bug，并增加了一些新特性。





晶合新作

九城发布最新代理大作Atlantica

2008年5月22日，第九城市为08年最新代理的韩国网游Atlantica举办了媒体沟通会，这是Atlantica首次在中国媒体前正式亮相。至此，这款全球首款SRPG网络游戏终于揭开了它神秘的面纱。会上，九城Atlantica运营团队首次向中国媒体展示了部分视频、截图、原画和游戏资料。该游戏背景围绕历史上曾一度辉煌但又突然神秘消失的大陆Atlantis展开。整款游戏以现实世界为参照，具有浓郁的历史内涵和世界风情，以及横跨整个亚欧大陆的庞大世界观。游戏特色包括：全新概念的战略和战斗结合系统；雇佣兵养成系统，玩家最多可拥有8名佣兵，雇佣兵还能结婚养育下一代；创新的大规模战斗模式；独特的城市经营系统；人性化的自动寻路、百科全书、即时收发邮件等设定。其中最具特色的是没有其他网游常见的装备交易NPC，所有的道具、物品、装备的生产和修理都需要依靠玩家自己来做。也就是说，玩家将完全控制整个游戏的经济系统。这的确是个全新的设计和挑战。

《三国大战》上市

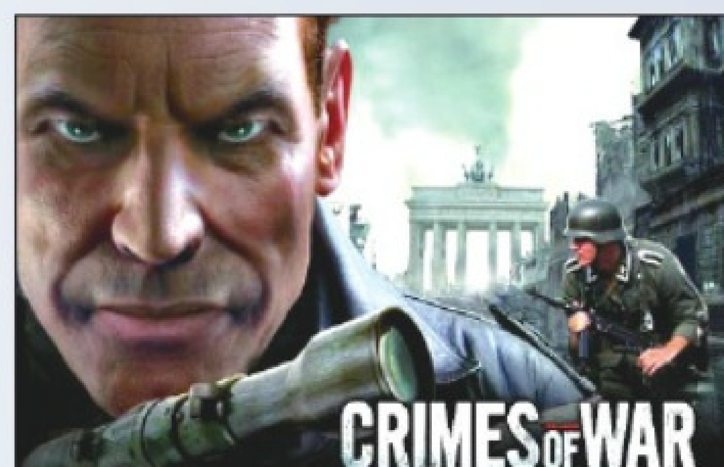
寰宇之星、游戏天堂联合推出的《三国大战》简体中文版于2008年6月6日上市。《三国大战》是紫晶数位的当家产品，由《富甲天下》原班人马倾力打造。售价为49元。这款紫晶数位的新作画风非常可爱，界面特别设计属性转盘功能，让严肃的三国游戏也能有趣味的操控方式，让玩家在闲暇时可以在游戏中轻松地斗智斗力。





《战争的罪恶》即将推出

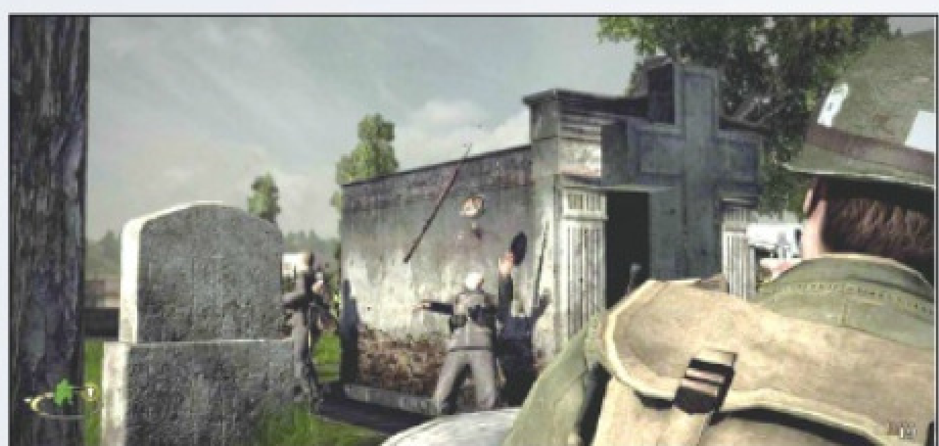
City Interactive公司在5月宣布，将此前公布的《超级战士2——希特勒的末日》（UberSoldier 2：The End of Hitler）更名为《战争的罪恶》（Crimes of War），并开设了这款新作的主页。《战争的罪恶》的故事发生在第二次世界大战末期的前纳粹德国首都柏林。在二战最后的岁月里，负隅顽抗的纳粹军队希望能够将潮水般涌来的前苏联红军阻挡在柏林城下。不过，这个时候的阿道夫·希特勒则躲藏在重兵把守的“元首地堡”中静待“第三帝国”的轰然倒塌。就在这时，党卫军高级将领决定执行一次极具风险的突围行动，将包括元首在内的一批帝国重要人物带出柏林。但是这个机密情报却被抵抗组织截获了……游戏的最终目标是在抵抗组织的配合下迫使纳粹无条件投降。





《兄弟连——地狱高速公路》6月推出

第一人称射击游戏《兄弟连》最新作于6月与广大玩家见面，并被命名为《兄弟连——地狱高速公路》（Brothers in Arms: Hell's Highway）。自2005年《兄弟连——进军30高地》发售后，《兄弟连》系列游戏便拥有了众多的忠实玩家。在玩家已经厌倦了以二战为背景的游戏时，它的出现让玩家眼前一亮。这主要得益于游戏一直强调的真实性战斗，以及具有创新性的小队指令作战系统（squad-command system）。相对于传统的第一人称视角射击游戏来说，它更贴近于策略。也就是说在战斗前或者战斗中，你都必须占据有利的位置，而不是仅仅局限于强行突破。





晶合人物

席德·梅尔

著名游戏大师、《文明》系列的制作人席德·梅尔，近日被收录到吉尼斯世界纪录中——世界上获奖最多的游戏制作人。1999年，席德·梅尔继宫本茂之后成为第二名获得互动艺术与科学学院（AIAS）终身成就奖的制作人；2002年进入美国计算机博物馆的名人堂，并于2006年登上游戏星光大道。今年2月，席德·梅尔还获得了著名的GDC终身成就奖，万千荣誉集于一身。席德·梅尔获悉自己获此奖后表示：“我很幸运，能够做自己喜欢的事业并且取得了一定的成绩。能够进入吉尼斯世界纪录是每个孩子的梦想，我很高兴能够成为这一享有盛名的图书的一部分。”最后在对支持他的玩家表示感谢时，席德·梅尔还没有忘记提醒大家去玩他的新作《文明——革命》。





晶合快评

如果上网瘾的是爸爸妈妈……

■本刊记者 生铁



每当一听到“网瘾”这个词，每次听到那些甚至没玩过一天《魔兽世界》或者《劲舞团》的所谓的专家们把网络游戏与网瘾混为一谈时，大家的第一反应是什么？是“哧”的一笑么？

当然在这“哧”声之后，我们内心最深处也藏着个声音说：“没错，实际上这东西是有点让人着迷。如果没有网络和网络游戏，我能做更多的事情。”在这个内心独白之后，我们会安慰自己：“OK，我会管好我自己的。偶然通宵一两次又有什么关系？”

我相信这种心理过程是大多数年轻人经常有的。

“互联网，把我的儿子还给我！”这样的呼声，几乎已经成了这两年的一个笑话。然而我不得不说，这正是一位绝望的母亲（又一位？）在给12355北京市青少年服务台打电话时发出的呼声——这未免让人哑然失笑。这位母亲的孩子在与母亲发生了冲突后，已经离家20余天。据说这样的家长求助电话，服务台每天都能接到几个。

其实家长是什么？家长的心理上也不过是个大孩子——尤其是当他们沦落到需要到心理服务台打电话求助的份上，简直就和哭着去办公室找老师的小姑娘在心理上没任何区别。而这些求助者对服务台说的第一句话是什么呢？是“他（她）拒绝和我们讲话了。”据最新的调查显示，有90%因为上网而与家长发生冲突的孩子，选择了拒绝与家长进行沟通。

拒绝沟通，换句话说就是“我对你已经没话可说了！”这是一种沟通上的彻底的失望。这失望的来源，是因为沟通的一方太熟悉网络，而另一方对网络几乎相当于无知。这样的沟通结果可想而知。想来中国人也真聪明，在还没发明电脑和网络的时代，就发明了“对牛弹琴”这个成语——可见诸如此类的沟通失败，不是网络时代里才有的。家长们因为过度的担忧和紧张，而表面上显得固执得要命，内心里却像个被人在铅笔盒里塞了死虫子一样无助的女学生。而自以为是，并且心里明白自己确实有点上瘾的孩子们，面对已经如此糟糕的景况，反而像个大人那样带着懊恼表示沉默。这情景真的值得玩味。

又据一些调查机构的调查结果显示，网络成瘾在广州青少年中的比例超过12.8%。特别是网络游戏，75%的青少年网民玩网络游戏——如果时光倒退20年，这简直就是说，在看过电视的100个青少年中，有75个看过电视剧——当然了，看电视并不只是为了看新闻联播和电视函授。之所以那时没有人把电视当作洪水猛兽，是因为电视的好处就是：是个人就能立刻体会到，它没有任何技术门槛。虽然也有家长对孩子沉迷电视而感到担忧，但他们不会对着电视大喊：“电视机，把我的儿子还给我！”——因为他们自己也对电视有一种甜滋滋的感受。错不在电视，他们不会把电视砸掉。

试想，如果是我们把辛苦挣来的几千块钱买了台只有父母玩得很爽、而我们却不知道该怎么操作的电器，我们也会很恼火吧？而如果这时有位妈妈从此拒绝为她的儿子做饭、拒绝再洗衣服，而像变了个人似地24小时坐在那电器前面（偶然出去一次也是见网友而且晚上还没回来），想必她的孩子也会盘算着是不是该把那机器砸了，或者把妈妈送到戒毒中心让那些美籍华人教授给治一治吧——至于这位教授是哪一学科的，我们倒可以忽略不计，病急乱投医吧。

如果上了“网瘾”的是爸爸妈妈，我想也许打心理热线的孩子们，也会对着电话喊一声：“妈妈，再爱我一次！”吧。P

续写《天方夜谭》 波斯王子新作抢先报道

波斯王子 Prince of Persia

游戏类型：动作
制作：Ubisoft Montreal 发行：Ubisoft
上市日期：2008年第四季度
推荐度：★★★★☆

■晶合实验室 大漠小虾

朋友们，我敢说你们之前已经听到了《波斯王子》新作一星半点的消息，但那一切都不如Ubisoft的直接爆料来得猛烈。5月28～29日，一年一度的Ubidays在巴黎举行。这里不但有《孤岛惊魂2》的火爆演示和《超越善恶2》的首度公开，同样也有关于《波斯王子》的最新细节。那群让Ubisoft Montreal声名鹊起的家伙又忙碌了起来，为的是在圣诞节之前塑造出一个与之前完全不同的"王子"和"公主"。就像系列的创意总监Jean Christophe Guyot一直声称的那样，以时空流转为特色的三部曲完全结束了。在次世代的《波斯王子》里，所有的设计几乎都是新的，包括一位新的王子。这位被热捧的主角不会有时之砂的魔力，但Ubisoft Montreal已经保证赋予他全新的杂耍动作和格斗技能，同时让他在一个极端开放的世界里疲于奔命。


虽然追求不同风格，新作还是使用了《刺客信条》的引擎，尽管你基本上看不出来这一点

一切都是新的，包括王子和公主。



是这样的，我们的主角起初并不是什么王子，而是一位整日在沙漠中游弋的流浪者。有一次，为了寻找自己走失的驴子，他不得不冒险在沙暴中穿行。当尘埃落定，他发现自己找到了一大片绿洲，在这个伊甸园的中央耸立着蓬勃的生命之树。接下来的情节就像是《时之砂》，这个不幸的人释放了生命之树里禁锢的神灵，世界到了毁灭的边缘。原来，在古代波斯世界存在两尊神——善神Ohrmad和恶神Ahriman。他们本是一对双胞胎兄弟，可是，Ahriman肆意在人间传播"堕落"，他们就打了起来。Ohrmad最终把他的兄弟囚禁在生命之树里，直到我们的流浪者将他释放。于是，流浪者必须化身为"王子"，和他的伙伴Elika一起将已经"腐化"的世界拯救回来。


善恶两神的故事脱胎于拜火教的传说，但其实能看出《时之砂》三部曲的一些影子

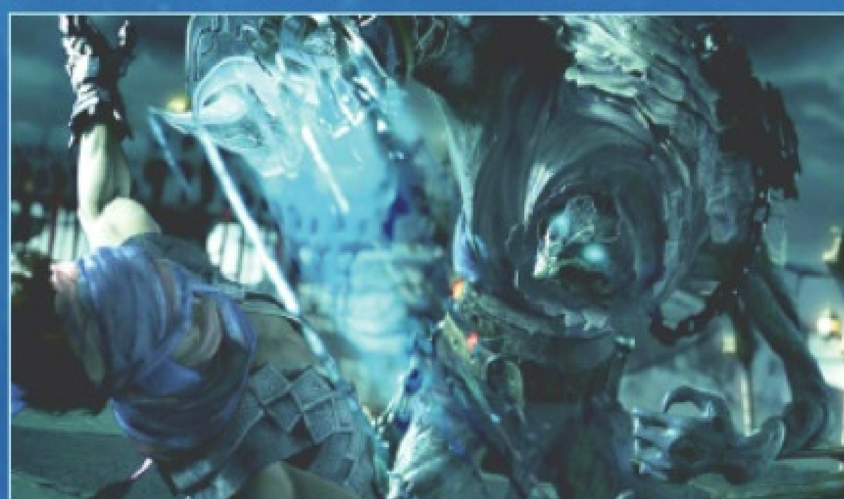
另一种风格，包括画风

新《波斯王子》的画面采用了卡通渲染技术，看到的实际效果着实让人吃惊不少。Guyot说，他们很清楚，不能再去做一款《刺客信条》了（指从画面风格上，不能和后者太相象），因此他们选择了现在这种处理方式。开发小组也很担心无法赢得公司高层的赞同，但最终公司还是通过了这个方案。Guyot的担心也许和绝大多数玩家的担心相同——一款几乎抛弃了《时之砂》三部曲所有成功元素的游戏，还是那个为人所喜爱的《波斯王子》吗？看上去很令人怀疑，特别是那位新王子的样子，不见了那点灵动和幽默感。但开发团队无疑想冒险试一试。



极端开放式的流程设计，每个Boss都个性十足！

从《武者之心》开始，你或许已经感到游戏过程在简单地重复：线性的流程、相似的场景和雷同的敌人。这样的感受据说不会再有了。开发者为新作设计了一个开放的世界，以王子所在的绿洲为中心，他可以选择任意一个被腐化的区域展开挑战。这意味着，你的游戏过程完全没有先后顺序。每个区域被设计成一个较为传统的关卡，你可以在其中打小怪、打更多的小怪，然后面对最终的Boss。开发人员希望其中的每个Boss都有些不同的地方，这样不至于产生千篇一律的感觉。如果从这个框架来看，倒是很像PS2上的《旺达与巨像》，其实和《刺客信条》的大地图设计也差不太多。


Ubidays上展示的一段CG视频，王子面对的敌人和《王者无双》中有些类似

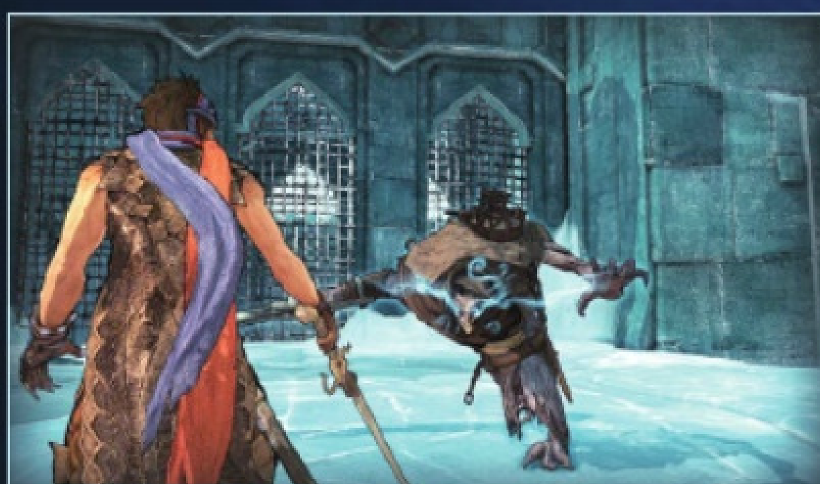
尽管开放，但并非无序

王子的使命是“治愈”世界。每当他挑战完一个关卡，他就弥补了自己的一部分过错，把世界变回原样。这种治愈的效果据说是实时可见的，一旦你有所进展，你的绿洲就会看起来有些不同，也许就像《霸王》里一样，只不过那是在“装修”一座塔。但开发人员还是忍不住在不同场景里设计了一些“陷阱”，试图影响你挑战的顺序。比如说，一个Boss死亡时会在那些还未净化的土地上留下“腐化陷阱”，这对你今后的流程会造成困难；但如果你把这个家伙留到最后干掉，那么所谓的陷阱也就微不足道了。


大部分的战斗依靠的都是刀和剑

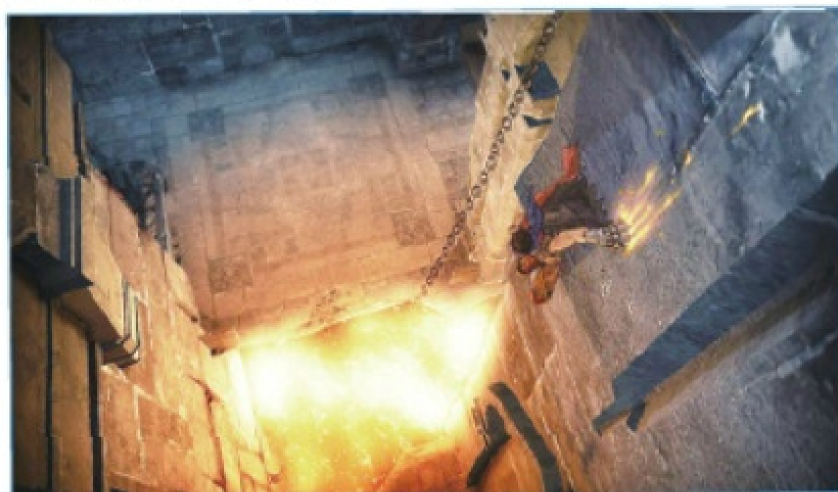
格斗与死亡，一切都回归本源。

在《时之砂》三部曲中，其实你能很明显地感觉到戏不够、打来凑的迹象。王子经常要在一个索然无趣的场景里干掉一打同样的敌人，才能够继续探索。与三部曲中迥然相反，新《波斯王子》希望你能时常面对单个的敌人——不是一群平庸的渣滓，而是一个更强大也更聪明的对手。这种感觉会让你以为是在玩格斗游戏，其实它只是回到了Jordan Mechner最初的设计上——在最原始的那款《波斯王子》里，格斗就是一个重要的元素。同样回到经典的是，你在游戏中恐怕不会有血条的概念，也许你时常得评估自己的状况，猜测再被砍几刀就会突然死去。

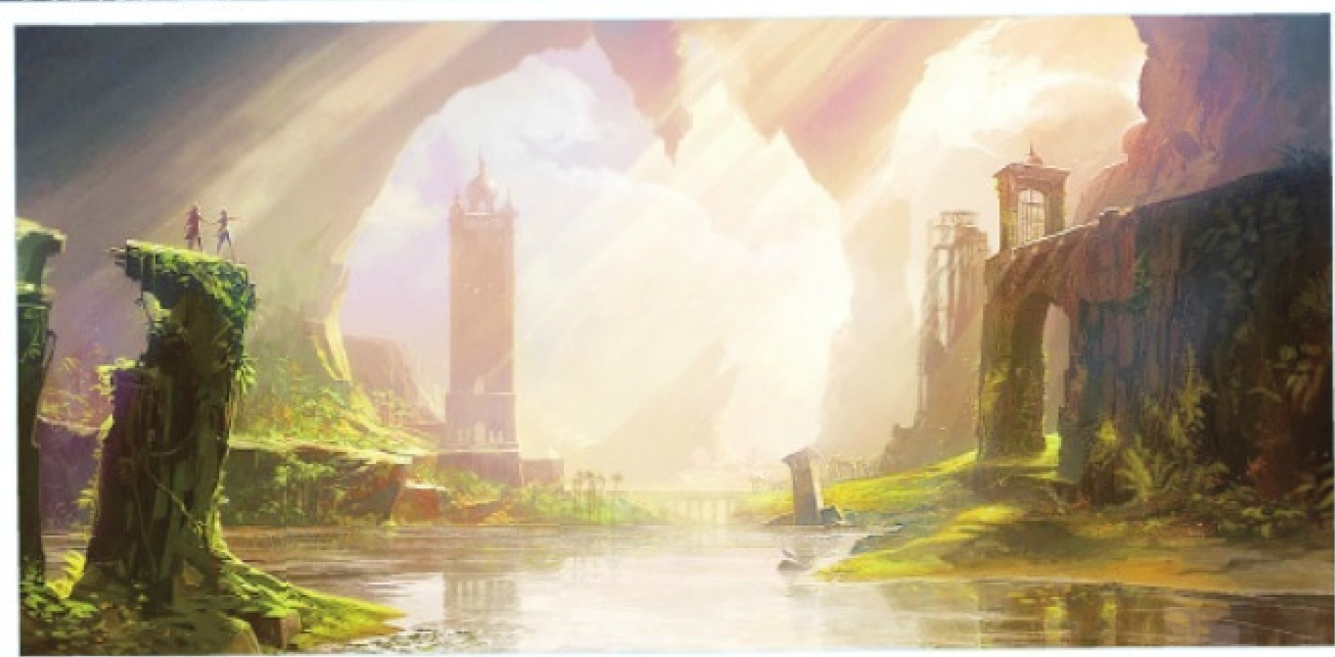

战斗更多的将是这种单对单的模式

王子的武器和新技能

在三部曲中，每一代王子都会有不同的武器。特别是在《王者无双》里，黑暗面的王子可以无双式地耍着他的辫子。新作中，看起来王子使用的只是刀、剑这样的普通武器。在公开的资料中，王子似乎有一个《鬼泣4》中尼禄那样的魔手，但看起来那只是个戴在臂弯上的铁手，以帮助他完成一些新加入的不可思议的动作。


这只充满魔力的左手如何使用还不得而知


就像这幅原画中表现的一样，新作的主要场景仍旧是宏大宫殿的内外。在许多场景原画里，不仅可以看到王子，还有他的忠实伙伴。至少这一次，游戏的女主角不再是王子的对头



栏目编辑・上弦月・suki@popsoft.com.cn

在早期泄露的资料中，开发者已经暗示，Elika会是一个和Farah不同的伙伴。事实上，在三部曲中，王子在每一代中都会碰到这样的女性伙伴。以前，她们只能算是一个超级NPC，推动故事的发展，却很少和王子一起冒险。现在一切都不同了。开发者们尝试着让这款游戏中的女性不仅用来完善一个故事，而是成为游戏玩法的一部分。当王子在沙暴过后来到那片绿洲时，他不仅释放了恶神Ahriman，也碰到了他的红颜知已。作为Ahuras——Ahriman囚笼的守护者之一，禁锢Ahriman就是Elika的使命，她不会让王子独自去面对。

被轻视的主角Elika，她将始终伴随王子左右。





王子飞檐走壁时Elika就跟在后面。当然，他们之间的互动远没有这么简单



Elika不像Farah那样只能简单地射箭，她能给王子帮更大的忙

Ubidays，关于Elika的新消息

Elika是新作中我方的主要角色。起初她受AI控制，但不同于其他游戏中那些愚蠢的AI伙伴，她绝对不会挡住你的去路，也不会被什么东西卡住。她是一个真正的助手，你可以停下来看看她怎样以优雅轻盈的动作去避开那些有可能对王子产生困扰的地方。



在一些Demo演示中可以完美地证实这一点：当王子攀爬时，Elika会紧随其后，然后麻利地一跃，到达城墙之上。Elika可能不像我们的“体操王子”那样，有那么多花哨的动作，但她会自己找到路与王子会合。无论你的路程多么艰辛曲折，你会发现Elika始终在你左右，绝对不会走丢。聪明的女人懂得收放自如的艺术——Elika虽然有着高超的AI，但她不会喧宾夺主，她清楚地知道王子才是主角。她不会擅自行动，除非你明确地告诉她去哪里、去做什么，你可以通过一个专门的“Elika”键对她下达命令。



Elika擅长的是魔法

在战斗中，Elika扮演的也是类似远程支援者的角色。虽然她懂得一些简单的战斗技巧，但她的专长是魔法。她不会仓促地行动，不会打断王子的连续技，也不会表现得像个杂耍演员。但是Elika的确可以协助你战斗：玩家可以利用4个不同的人物头像做出各种各样的组合，Elika就是这4个头像中的一个。比如，当你轻按3次Elika的头像，她就会加入你的战斗，迅速给敌人造成3次打击，然后退回到她自己的支援位置上。你也可以随意地在自己的连续技中加入Elika的攻击，更多的协作攻击就需要玩家更多的灵感了。

如何在保证高自由度的同时不至于让玩家失去目标？没有比Elika这个高智商的AI生物更好的主意了。

相应地，Elika也会帮助王子解决谜题，关于这一点目前还没有更多的消息。可以肯定的是有些谜题需要两人共同完成。此外，Elika也是你的指南针。我们都知道新一代的《波斯王子》将会重点突出“自由度”，但如何保证在高自由度的同时不至于让玩家失去目标？没有比Elika这个高智商的AI生物更好的主意了。当你感到茫然时，就问问她吧。Elika会施展法术指明你前进的道路。



王子如何与Elika配合御敌？或许就是这样

当然，就像许多成功的游戏推广那样，Ubisoft目前所作的就是希望把关子卖得更久一些。比如在完全摒弃了时之砂的主意后，新加入的一个亮点是什么？这一点，开发者们始终没有明说。而更令人匪夷所思的是，一些国外游戏网站按照自己的信息来源，固执地给游戏加上了副标题，而且标题各不相同。谁对谁错，它会不会就是叫做《波斯王子》？现在一切还都没有答案。

Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION

汤姆·克兰西的细胞分裂——断罪

■江苏 老黑

动作	制作：Ubisoft Montreal	上市日期：未定
	发行：Ubisoft	推荐度：★★★★

我们没有名字，没有身份，没有过去。我们在黑暗中为我们的国家服务，不求回报，不求报偿。我们就是"Splinter Cell"。

——CIA（中央情报局），第三梯队

《细胞分裂——断罪》是赫赫有名的《细胞分裂》系列的第五部正传，目前正在由Ubisoft旗下的蒙特利尔工作室开发制作。作为著名军事现实题材作家汤姆·克兰西授权的品牌作品，《细胞分裂——断罪》具有这一品牌一贯的特色：虚构但却具有强烈现实感的人物和事件背景，强烈影射现实世界政治经济局势的剧情设计，逼真考究的各类军事装备和军队描绘。

但与同样冠有"汤姆·克兰西"头衔的《彩虹六号》《末日战争》不同，《细胞分裂》最独特之处是它表现出的强烈人物个性和英雄主义色彩。因为和《彩虹六号》中总是并肩作战的彩虹反恐小队与《末日战争》中玩家所指挥的庞大军队不同，在《细胞分裂》的世界里你只是特工山姆·费舍尔，你所能依靠的只有你自己。

关于主角和第三梯队

自从《细胞分裂》1代开始，山姆·费舍尔就一直是该系列的主角。作为一名前SEAL部队成员和现任CIA资深特工，山姆拥有极为出色的军事素质，尤其擅长执行各种秘密潜入任务。在为SEAL服役的同时，他就加入了美国中央情报局特工处下属的秘密组织第三梯队（Third Echelon），并成为它的第一个"Splinter Cell"。第三梯队负责的是获取中央情报局和美国政府无法通过"正常手段"取得的重要情报，因此他们的主要工作手段就是所谓"物理行动"——也就是实际行动。换句话说，这是个专干"湿活"的部门。因此，第三梯队将他们的实战特工称之为"细胞分裂"。因为"分裂的细胞是如此微小、致命，几乎不被察觉"，而山姆就是第一个，也是最出色的一个。



对山姆来说，如今隐藏自己的最佳方式不是躲藏在黑暗的角落，而是藏身于人流之中

作为特工，山姆·费舍尔外表粗犷，而内在却敏锐而机智，被他硬汉外形所欺骗的人很容易忽视他的头脑，但没有一个Splinter Cell会是头脑简单的莽汉。另一方面，山姆对美国的自由和民主精神无比忠诚。而这种忠诚更被转化成强烈的使命感，因此即使在任务中接到不合道德或人性的命令，山姆也会坚决地执行，即使他会在口头和感情上表现出强烈的抗拒。幸好在成为一台任务机器之前，山姆仍保留着自己的幽默感和行事直率、厌恶政治派系与官僚制度的性格。这种性格再加上他在执行任务时仍保留着的强烈使命感，为我们塑造出了一个活生生的美国式英雄。

在特工工作之外，山姆还是个爱女儿的父亲。但在《细胞分裂——双重间谍》中，山姆的女儿萨拉不幸死于车祸，如今山姆已是孑然一身。在完成《双重间谍》中的任务后，山姆就一直处于半隐退状态，直到对老朋友和美国的责任再一次召唤了他。

作为最机密的行动组织，第三梯队的行动原则是：悄无声息地潜入，悄无声息地完成任务，悄无声息地离开，不留下任何痕迹，或者说"不留下任何为人所知的痕迹"。换句话说，第三梯队的行动原则就是：尽管杀人有暴露秘密的风险，但留下目击者是绝对不被允许的。山姆并不是一个杀人狂，但在执行任务时他会毫不犹豫地遵守这一法则。因为对每个Splinter Cell来说，一丝一毫的错误都可能意味着他自己的生命和他所代表的美国利益面临巨大威胁。但现在，如果恐怖组织的细胞渗透进了政府，如果无法将政府与恐怖组织区分开来，你该怎么办？在《细胞分裂——断罪》中，我们将目睹山姆·费舍尔的抉择。



除了拳脚，桌椅等家具陈设也能成为山姆的有力武器

本作剧情

《细胞分裂——断罪》的故事发生在《细胞分裂——双重间谍》的剧情结束两年之后。山姆的老朋友、同时也是第三梯队的情报分析负责人安娜遭遇险境，为了帮助老朋友，隐退中的山姆决定重新出山，回到第三梯队的同伴之间。然而这一次他所面对的局面远比过去历代更加凶险，他曾经熟悉的那个职业化、高效率、配合默契的第三梯队消失了。如今这个“精英特工部门”已经变成了一个深陷于政治泥潭和官僚倾轧的二流机构，他的新同事们做事漫不经心、错漏百出，根本无法对身处第一线的Splinter Cell们提供支援。而第三梯队的上层，也已经陷入了华盛顿和中情局内部的权力斗争，无力对下面的事务部门提供有力的帮助。



另一方面，在公共场合拔枪怒射的机会会比以前少得多，所以山姆会更多地展示他的拳脚功夫

比起无能的新同僚，更加危险的是隐藏在内部的叛徒。山姆在第三梯队内部发现了一个针对他过去信赖的朋友们的阴谋，显然有某个内奸隐藏在中央情报局的内部，而且身份不低。面对凶险的局面，山姆决定离开第三梯队，以自己的方式开始调查。然而内奸并不打算让山姆就此开始自由行动，很快，一堆罪名落到了第三梯队曾经的精英和英雄身上。山姆不得不一面易容换貌，躲入茫茫人海中，一面悄悄开始自己的调查。这一次他所面对的任务和两年前如出一辙，同样是成了一名罪犯，面临自己国家的通缉和追捕；同样必须游走在光明与黑暗之间，在自己的良知和美国的利益之间寻找平衡点。所不同的是这一次他不再是为了执行任务而临时改换身份，而是不得不在解决这场危机之前，真正站到美国和他熟悉的伙伴们的对立面去，作为一个反叛者与整个国家机器相抗衡。

迄今为止，Ubisoft仍对《细胞分裂——断罪》的剧情讳莫如深，但从公开的有限情报中我们仍可得知，这次山姆面对的局面将比以往任何一次更加危险。他不再有朋友，也不再有可以信任的人。恰恰相反，他必须努力通过自己的行动，来赢得过去第三梯队的那些老朋友们的信任。只有获得那些仍在第三梯队的朋友们的帮助，山姆才能真正揪出隐藏在中央情报局内部的叛徒，洗刷自己的罪名。

关于汤姆·克兰西

汤姆·克兰西（Tom Clancy）是美国著名的军事题材畅销书作家，其代表作《猎杀红色十月》《爱国者游戏》等作品，都在架空幻想的基础上带有强烈的现实主义色彩。以他的名字冠名的电脑游戏有《汤姆·克兰西的彩虹六号》《汤姆·克兰西的幽灵行动》《汤姆·克兰西的末日战争》等。



《断罪》中最大的特色是山姆不再出没在黑暗中，而是公开走在人流如织的公共场所

游戏特色

作为《细胞分裂3——混沌法则》的开发者，Ubisoft蒙特利尔工作室在制作《细胞分裂》系列游戏上积累了丰富的经验。《细胞分裂——断罪》的开发早在《混沌法则》开发刚刚完成时就开始了。游戏仍使用了《混沌法则》所使用的“虚幻2”引擎，但经过了大量的修改。蒙特利尔工作室宣称，《断罪》的引擎近乎重起炉灶，无论是物理引擎、AI系统、人物动画，都针对《断罪》进行了特殊优化和设计。但最引人注目的是蒙特利尔工作室的设计师Mary De Marle说的一段话：“我们终于有机会展现最本色的山姆·费舍尔，这个我们从《细胞分裂》第一代开始就希望能真正展现的人物。”

山姆和他的黑色紧身衣以及闪烁着绿光的三眼头戴式夜视仪，一直是《细胞分裂》的标志。但在前作《双重间谍》中，山姆摆脱了这一旧有形象，开始以真面目在游戏中示人。而在《断罪》中，山姆更是彻底改变了形象：他蓄起了胡须，留起了长发，穿着旧夹克和牛仔裤穿梭在城市中。这仿佛象征着山姆终于摆脱了戴着面具执行任务的命运，开始真正以自己的道德观来解决问题。另一方面，《断罪》中游戏进行的方式也有了天翻地覆式的变化。过去的《细胞分裂》事实上可以看作一款只有“明亮”和“黑暗”的游戏。玩家进入“明亮”的地区后，时刻都可能被敌人发现而面临危险；而“黑暗”的地点却可以保护自己，安全休息。然而在《断罪》中，山姆身处于喧嚣的人群中，这意味着没有什么黑暗的地方供他躲藏，而光天化日之下也并不意味着危险。山姆必须更多地与他人互动，通过交流与沟通来获取情报，解决问题。

最后，也是最重要的特点，就是山姆在本作中的身份。与之前所有各代《细胞分裂》都不同，在《断罪》中，山姆·费舍尔并没有接到任何任务或者命令，他是出于自我的使命感和正义感独自开始追查叛徒的。可以说《细胞分裂——断罪》是山姆·费舍尔第一次属于自己的冒险，难怪设计师会说《断罪》中的山姆·费舍尔才是真正本色的山姆。而我们也将在《断罪》中，体验到一段真正与以往完全不同的《细胞分裂》游戏体验。P

（最近有传闻说，《细胞分裂——断罪》已被Ubisoft推倒重新开发，官方对此态度暧昧，我们将保持关注。）

真·三国无双5
Shin Sangokumusou 5



■江苏 防弹手柄

动作	制作：KOEI	发售日期：2008年7月
	代理：KOEI	推荐度：★★★

军马养成系统

次世代的《真·三国无双5》（下文简称355）在声光效果提升之余，最大的变化就是战场自由度。武将可以爬梯子，可以游泳，甚至可以从悬崖上直接“空降”敌阵构成奇袭，障碍物对行动的限制大大减小。在传统代步工具——战马上的变革更为突出：本作使用十字键的“下”可以将马匹召唤到跟前（类似《战国无双2》真田幸村的特殊技），在击破敌武将或者打破宝箱后会随机出现各种等级的马鞍，正式装备后就可以骑马出阵。军马的颜色分为鹿毛、黑鹿毛、栗毛、芦毛等，它们的区别不再局限于速度，和武将一样，355的军马也具备独立的武勋值、成长方式和战斗力。

战马的基本能力包括速度、跳跃力（由《战国无双》系列的△键改为R1键发动）、突击力（突击力越高，在面对敌将、大群敌兵时直接冲过，而不是被阻挡的能力越强）和攻击力（撞倒敌人所造成的伤害）。和武器一样的是，军马也具备炎、雷和冰3种属性，在撞击敌人时候会发动，炎属性可以让撞飞的敌人在浮空过程中受到持续伤害，雷属性可以麻痹敌人，冰属性则可以将敌人冻住。军马在未培养状态下的数值一般，仅能作为最基本的交通工具使用。各匹军马的资质可以通过对瞳孔和颜色的描述来判断，究竟是风驰电掣般驰骋战场的“法拉利”，还是让敌阵体验“挡不住感觉”的冲击波，都需要玩家像伯乐一样，从找到属于自己的良驹开始，一点一滴进行培养。军马为武将附加的辅助技能也相当强大，如缓慢增加无双槽、维持连舞槽格数不变、弹开弓箭射击等等。另一个有趣的变化就是本作战马的“忠诚度”，在抢夺敌将的马匹用来赶路时，如果玩家擅自下马，那么它会自动跑回到主人身边，如果主人已经战死，那么马匹会直接离开战场。

另起炉灶的打斗系统

以轻攻击和蓄力攻击组合各种丰富多彩的招式，一直是“三国”和“战国”两大“无双”品牌的固定操作模式。在355中，KOEI对此进行了重新设计。

本作中连打□键，武将的招式并不会在套路结束后出现收招硬直，在没有杂兵干扰的情况下，连攻击可以无限循环下去。△键的强攻击类似以往的蓄力攻击，但在常规状态下，蓄力攻击和连攻击组合不会产生任何效果。强攻击的用途在于破防和发动属性杀伤，它由两种操作模式构成：短按△键可以对前方单个目标实施破防攻击，长按则会在蓄力后进行范围攻击。同时，本作加入了《战国无双》系列人物翻滚的动作，在一方使用强攻击以后，另一方处于守势的武将并非只能原地等待防御崩坏，而可以选择更为主动的躲避方式。在连击满足一定数量后，武将的连舞槽就会点亮，连舞槽一共有4格（白板状态下为两格，升级后可以拥有4格），只有在有连舞槽的情况下，人物的攻击段数才会增加，各种威力强劲的进化招式也才能够使用。

355的这番革新，将招式的可用种类与连击数联系在一起。只有维持连击数，连舞槽才会保持，一旦出现“冷场”，连舞槽就会迅速减少，直到消失。由于步子迈得太大，连舞系统受到了老玩家们的广泛指责，但其新颖的设计，也算是长期以来背负“不思进取”帽子的KOEI的一项创新性尝试。


大片打倒敌人的乐趣，需要连舞槽的维系

重新设计的人物成长方式

本作用于人物成长的武勋不再同“刷小兵”联系在一起，而采用了部分《战国无双》和《无双大蛇》中的设计。击破敌将后除了随机掉落武器宝箱、马鞍以外，还会出现武勋包，获得后可以增加经验值。在《战国无双》中，根据战场形势和本方武将的位置，玩家会获得各种分支任务。在355中关卡开始前的战略画面中，玩家可以直接得到3个“战功目标”，一般为限时内制压某一据点，也有各种“不可能完成的任务”，如在虎牢关击破鬼神吕布。作为回报，完成这些任务后可以获得超量的武勋奖励。


动作模糊效果

关卡中除了经验值以外，武将还可以获得一定的技能点。这些消费点数可以在晶球盘系统中购买和升级各种技能。配合战场中掉落的消费道具“传书”，武将可以施展《三国演义》中司空见惯的火攻、落石、箭雨等战场计谋，其本身的招式威力也会得到成倍提升。P

New Release 上市游戏热报

■ 晶合实验室 苍耳

本次热报推荐的《战锤——进军战场》和《世界转变》可以说是老系列和新品的代表作。前者作为经典系列拥有卓越的品质，后者则开创出即时战略游戏不同以往的新鲜元素。两款作品都非常值得尝试。

巴士驾驶员2008
Bus Simulator 2008

模拟
推荐度：70

这是第二款巴士驾驶游戏，虽然还有许多需要改进的地方，但已经比SCS开发的Bus Driver强多了，在靠站乘客上下时还可以看到人物走动。



制作：Contendo
发行：GSP
上市日期：2008年5月11日

墨西哥——美国战争
The Mexican: American War

策略
推荐度：70

游戏以1846～1847年间美国和墨西哥之间的战争为题材，为玩家提供了一个重新改写历史的机会。不过，游戏的画面在这个以精美取胜的年代实在有些惨不忍睹。

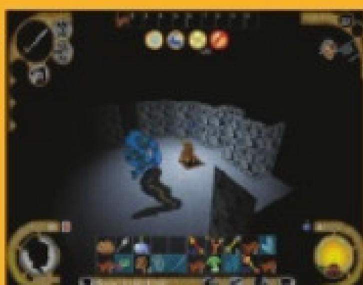


制作：HPS Simulation
发行：HPS Simulation
上市日期：2008年5月13日

淘气鬼——美杜莎之穴
Scallywag: In the Lair of the Medusa

动作冒险
推荐度：70

游戏主要在昏暗的洞穴中进行，你可以找到各种道具、武器，甚至学习到魔法。游戏基于Random Adventure Game Engine开发，因此你也可以根据自己的兴趣创建出更有趣的冒险。



制作：Chronic Reality
发行：Shrapnel Games
上市日期：2008年5月15日

推荐

战锤——进军战场
Warhammer: Mark of Chaos Battle March

角色扮演
推荐度：85

本作是“战锤”系列最新的资料片，加入了3个全新的种族：暗夜精灵、兽人和哥布林，同时加入了Live对战功能。



制作：Kaos Studios
发发行：THQ
上市日期：2008年5月15日

顶级王牌——神秘博士
Top Trumps: Doctor Who

益智
推荐度：75

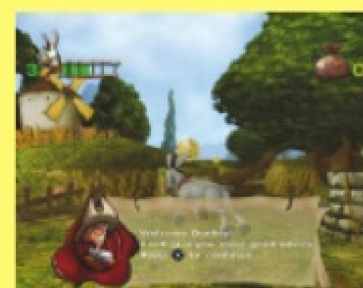
这款风格独特的益智游戏改编自一部同名电视剧。游戏主人公拥有神奇的力量，可以纵横时空、穿梭宇宙、主宰时间。玩家须克服重重困难对抗来自宇宙各个角落的入侵者。

制作：Ironstone Partners
发行：Eidos
上市日期：2008年5月18日

骑士歪传
Donkey Xote

动作冒险
推荐度：80

游戏试图以一只叫Rucio的驴子的视角来讲述故事，这只梦想成为马的驴子为观众讲述了堂吉诃德先生的真实故事。

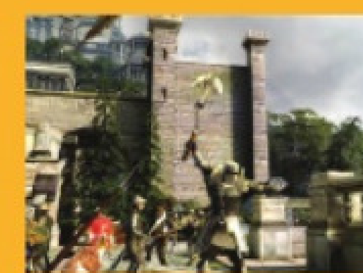


制作：Revistronic
发行：AFA Interactive
上市日期：2008年5月20日

纳尼亚传奇——凯斯宾王子
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

动作
推荐度：60

4个躲避战争的孩子通过一个神奇的衣橱展开了一段冒险，他们领导纳尼亚的动物和精灵们战胜了邪恶的国王。游戏中玩家可以操控20个角色，每一个都有着不同的武器和能力。

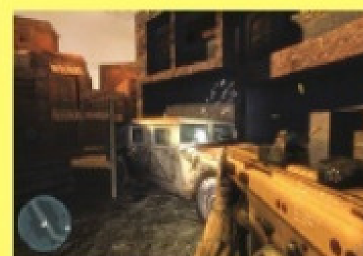


制作：Traveller's Tales
发行：Disney Interactive Studios
上市日期：2008年5月21日

反恐特遣队2——海豹突击队
Terrorist Takedown 2: US Navy Seals

第一人称射击
推荐度：80

本作以当前全球反恐战争为背景，讲述了美国海军的海豹突击队在各地执行突击任务的故事。游戏中真实再现了世界各地区的风貌，玩家还能使用很多知名的枪械进行战斗。



制作：CITY Interactive
发行：CITY Interactive
上市日期：2008年5月22日

佩利罗丹
Perry Rhodan

冒险
推荐度：75

游戏改编自同名科幻小说，讲述了一个叫佩利罗丹的神秘人物。他是第一个登上月球的人，也是他为人类打开了通往星际的大门。玩家将扮演佩利罗丹，体验他的神奇经历。



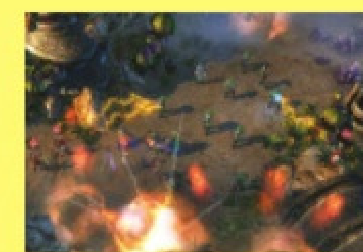
制作：Deep Silver
发行：Deep Silver
上市日期：2008年5月24日

推荐

世界转变
Worldshift

即时战略
推荐度：85

《世界转变》改变了以往即时战略游戏中的科技树体系，取而代之的是在世界中搜寻并占有各种物品和强大的上古遗物。游戏设置了3方势力供玩家选择，并且有着独特的派系变更系统，还允许多名玩家合作进行游戏。



制作：Black Sea Studios
发行：Black Sea Studios
上市日期：2008年5月26日

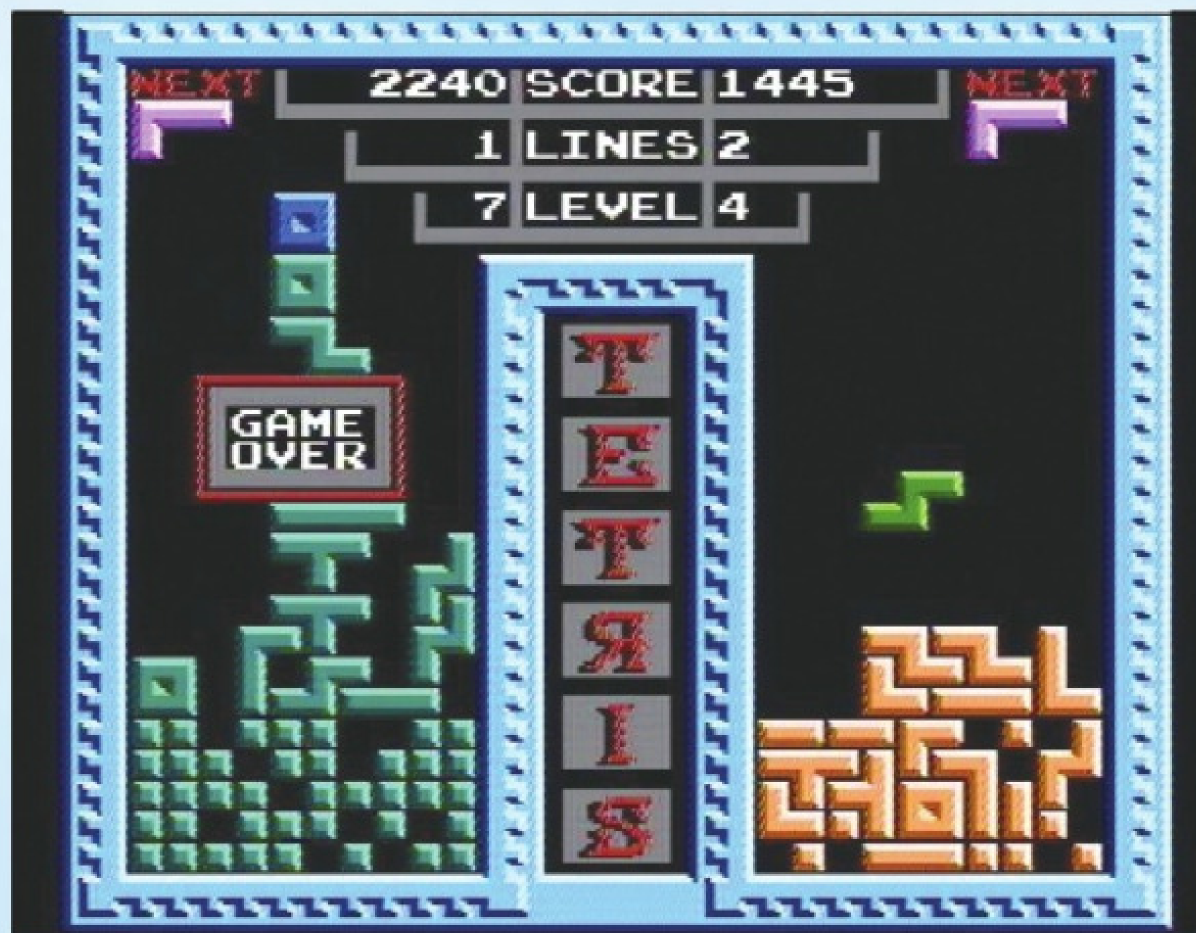
GAME OVER

生生死死 死死生生（上）
——漫谈游戏中的结束和结局

■江苏 十大恶劣天气

Game Over信息画面的发展历程

最早运用Game Over来为玩家提示游戏结束信息的并非是电子游戏，而是弹珠台，在玩家击球失败或者一局游戏结束以后（无论输赢），机台内印有Game Over字符的灯泡都会点亮。电子游戏诞生初期，Game Over直接显示在当前游戏画面上，最为典型的例子就是《太空入侵者》（Space Invader），后续游戏则会以独立的游戏结束画面来告知这一信息。



还没有以独立画面呈现的Game Over信息

早期电子游戏并没有区分“结束”是由于玩家操作角色失败而造成游戏中止，还是游戏已经完成后的信息反馈。时至今日不少DEMO依然延续了后者的设计，玩家在试玩版中杀得兴起之时，游戏戛然而止后弹出的Game Over会给人一种意犹未尽的感觉，如果要继续体验，那么请关注正式游戏的推出吧。自从FC时代开始，大多数游戏在通关后采取播放制作人名单，用剧终（The End）来表示游戏已经被玩家打穿。

随着游戏图像技术的进化，对“游戏结束”这一信息的表现也采用了更多的声光渲染手法，文字也不再局限于Game Over这两个单词。《生化危机》系列中的主角们在被僵尸咬死之后，黑屏上出现的是暗红色的短句“你已经死了”（You are Dead），伴随着恐怖的音效和僵尸的怪叫。在《生化危机4》中，游戏中止画面里还会出现里昂被电锯佬锯掉的脑袋滚落一旁，或者“老李”被寄生虫爆开这种恐怖至极的画面，来给还沉浸在挫折感中的玩家“伤口上撒把盐”。《真人快打4》（Mortal Kombat）中，当玩家的格斗家被击倒后不选择续币，那么读秒结束后的主角会掉入一个布满钢钉的深渊中。在《极品飞车》系列包含警车追逐战的几款作品中（《闪电追踪》《最高通缉》），当玩家所驾驶的车辆被警察拦截后，会出现主角下车以极其狼狈的姿势夺路而逃，最后被警察制服的各

种爆笑画面。

《半条命》系列堪称是迄今为止以文字方式表现“游戏结束”最为多样化的游戏，由于其独特的解谜和角色扮演游戏方式，这款FPS中的游戏结束绝不是只是因为主角HP耗光，根据任务、剧情的不同，结束画面的文字也是多样化的。如初代中的“评估结束”（Evaluation Terminated），二代中的“任务：中止”（Assignment: Terminated），第一章中由于没有保护好女主角Alyx Vance而出现的“Alyx Died”等。在枪林弹雨、生死一线的FPS战场上，显然再也没有比主角莫名其妙眼前一黑就当场倒毙更郁闷的事情了，为此，死亡画面还肩负着让玩家“死得明白”的责任。如在《使命召唤4》中，Game Over画面会出现“你被手榴弹杀死，留意屏幕下方出现的手榴弹警告指示”“你被引爆的汽车炸死”，这一系列的死亡画面还会交替出现二战、现代战争著名将领的名言，以增加游戏的历史厚重感。在战术策略游戏《全频战士》中，游戏中止后还会出现教官针对玩家刚才错误操控提出的战术建议，如“不要暴露在空旷地带过多时间”“禁止在没有火力组掩护的情况下冒进”。



Game Over的艺术化运用



Game Over在告知玩家“已经挂了”以外，最多为玩家提供点“化悲痛为力量”的激励，而一些游戏对Game Over画面富有创意的运用，使得游戏增加了无穷的艺术气息。

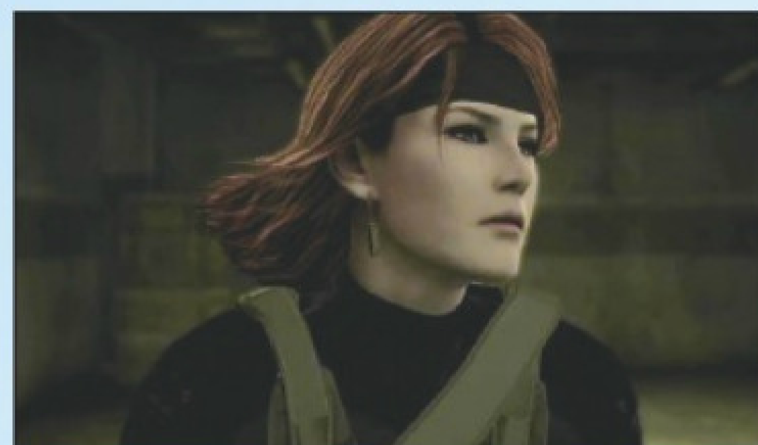
在以操控时间为表现手段的《波斯王子——时之砂》中，当王子在“高空作业”过程中掉入深渊后出现的Game Over画面中，你可以听到王子的独白“不，等等，一切都没有发生，我可以再来一次吗？”，当法拉公主死亡以后，王子会喃喃自语“不，不，她没有死，我已经杀死了那些怪物，我应该重来吗？”接着继续游戏，具备自由操控时间流动的王子再次登场，好像一切悲剧真的没有发生一样。在PS2游戏《古堡迷踪》（ICO）中，ICO（小男孩）在旅途中死亡，并没有直观表现死亡的画面，玩家看到的仅仅是主角被黑暗吞噬，在继续游戏后，ICO同女孩在长凳（存盘点）上醒来，仿佛刚才经历的只是一场噩梦。





艺术上完美的结局并非只有走大团圆一条路，“新仙剑”中林月如的不死结局反而成了画蛇添足

《潜龙谍影》系列中，小岛秀夫利用Game Over玩出了更多的花样。探讨“人在多大程度上由信息决定”“VR技术对人的控制”这两个深奥主题的MGS2中，死亡画面的表现方式如下：屏幕正中央出现Mission Failed（任务失败），屏幕左上角的画中画中显示人物死亡状态，比如雷电失足掉下污水处理平台，那么在小画面中就会出现主角“浮尸”的静态画面。在“玄武”（Arsenal Gear）流程遭遇天狗部队的那场大战中，玩家正杀得兴起，屏幕会突然变成Game Over状态，只不过“Mission Failed”被错误拼成“Fission Mailed”，而左上方用来显示死亡状态的画中画中，游戏并没有结束，玩家依然可以操作雷电挥舞东洋刀在小画面中同敌人厮杀。这一设计一是用来配合游戏剧情，模拟“玄武”人工智能程序GW失控后的状态，而另一方面，则是小岛与玩家进行的一个逆向的图灵测试：图灵测试的本质，是让人类相信同自己进行交流的AI并不是机器，在玩家刻意追求游戏画面的“真实性”，以欺骗自己获得的是现实体验的同时，小岛却用这个Game Over画面来向玩家宣告，眼前的一切只是一个游戏而已，而这个真相反而让沉浸在游戏中的玩家感觉到极大的不适应，就像《黑客帝国》中获得真相的人类却不相信眼前的一切，希望回到母体继续欺骗自己一样。“控制”这一主题贯穿MGS2，也在这个恶搞化的Game Over画面中得到升华。



梅丽尔和奥塔康同时出现在MGS4中，MGS的双结局出现了冲突

在MGS3中，Game Over甚至成为必备流程之一，玩家要多次使用杀死自己的方式进入Game Over，从而让游戏继续下去。在Naked Snake被俘关押在监牢中的时候，他需要服用假死药片，来骗过MGS系列中“万年厕所男”约翰尼·佐佐木的父亲老佐佐木，再服用解药，将上前查看的这位老兄打昏，然后逃出生天。在遭遇根本不可能击败的鬼魂Boss“悲伤”（The Sorrow）时，Snake只有被杀死一种结果，而这一切都是Snake掉入水中后产生的幻觉，一旦出现Game Over，玩家必须在规定时间内使用重生药片，才能从水中醒来，否则游戏就真的结束了。



不是结束的结局



作为一名玩家，玩游戏可以带有各种各样的目的，但目标只有一个，就是通关，到达故事的结局，但很显然，制作者不希望玩家在The End字符闪过后就将游戏束之高阁，于是不是结束的结局——Bad Ending应运而生。相对于大团圆结局而言，留有缺憾的Bad Ending无疑会令玩家有一种白忙一场的感觉，不过玩家所达成的“坏结局”已经完成了游戏的全部考验，成为了“技术上”的胜利者，但却可以由于剧情的不完美而“被迫”重新开始游戏。

“坏结局”同“完美结局”未必是对立的。单纯为了娱乐而生的商业电影需要一个大团圆式的结尾，因此像《第一滴血》兰博自杀，或者《蝴蝶效应》的男主角在胎盘中用脐带自杀这种震撼人心，同时更加贴近主题的结局，只能

从正片中被删除，而作为导演剪辑版的花絮存在，但这并不代表所有题材的影视或者游戏作品都需要一个皆大欢喜的故事作为结尾。《仙剑奇侠传》中月如的死令玩家难以释怀，可是圣姑“我不能让她活，却能让她不死”，在当年燃起了多少玩家的希望之火，我们为了仙剑“完美结局”的美丽谎言，反复从头玩到尾，收集奇怪的道具，寻找不存在的任务，只为了能让月如重生。直到有人破解了游戏里的对话文件，发现根本没有新的情节，这个带给多少人的迷梦才彻底破碎，让无数玩家悲痛欲绝。尽管残酷，但却带给我们一个剧情留有遗憾，但艺术上却完美无瑕的成人童话。而《新仙剑奇侠传》中安排了月如不死的隐藏剧情，真正体验后只会让老玩家觉得是画蛇添足罢了。在《寂静岭》系列所惯用的多重结局设计中，并不存在完全意义上的Good Ending或者Bad Ending，是“好”是“坏”取决于玩家的主观判断（纯粹用来搞笑的UFO结局除外）。如在《寂静岭2——最期之诗》中，詹姆斯·桑德兰来到寂静岭的目的是找到自己妻子，因幻想而产生的美丽、性感的玛丽亚作为妻子玛丽的替代品，同自己一道离开寂静岭，对于一部分玩家而言可以算作是Good Ending。而在妻子面前忏悔，并得到亡妻的原谅，对于另一部分玩家而言同样是完美结局，一切都取决于玩家对剧情的理解和对詹姆斯找寻真实自我旅程的演绎。由于游戏流程时刻需要玩家亲手操作才能推进，因此恐怖片、灾难片中“死光光”式的压抑结局不可能作为游戏故事的结束，那样会让玩家产生“白玩了”的失落感。但某些风格酷烈的游戏会使用主角同最终Boss同归于尽作为故事的结尾，依然可以取得极佳的剧情震撼效果，如世嘉的经典飞行射击游戏《斑鸠》。


“假结局”是美剧惯用的叙事手法

无论结局是“好”还是“坏”，玩家实际上已经体验了全部流程，并没有游戏性上的缺憾，只剩下在制作者设计的“圈套”驱使下再次进入游戏进行“二周目”，对于没有完美主义倾向的玩家而言，显然存在动力不足的问题。因此，不少游戏将Bad Ending放置在游戏的中后期，这样在达成“坏结局”之后，游戏时间将会被强制缩短，你已经同一部分流程彻底告别了。我们知道PS2动作游戏《战神2》并没有多重结局设计，但游戏中依然存在一个Bad Ending——当奎托斯同命运三姐妹之一的阿特洛泊斯（Atropos）进行Boss战的时候，这位可以操纵时间的女神将奎托斯传送到一代结尾时他同前任战神阿瑞斯的那场惊天地、泣鬼神的战斗中。在那场决战中，奎托斯使用众神之刃（Blade of the Gods）将不可一世的阿瑞斯击败，而在重现的历史中，阿特洛泊斯会攻击这把神剑，如果玩家没有对其进行阻止，那么它最终会折断，历史中的凡人奎托斯也失去了同神相抗衡的这件神兵利器，最终奎托斯会被战神杀死，而GoW2故事中的奎托斯也会因为时间悖论的发生而身亡，故事就此中断。当然，也有反其道行之，以Good Ending之表，行Bad Ending之实的例子，2002年的国产游戏《新剑侠情缘》中，游戏流程还没有完成1/5的时候，在临安完成送何梅回家的任务，何梅父亲何员外提出主角同女儿结婚的要求，选择“是”之后就会进入独孤剑同何梅白头偕老的“完美”，同时对玩家而言堪称无聊至极的结局，如果玩家之前没有存档，看到游戏就这么不明不白结束，恐怕要大呼上当吧。



即使没有HALO3在传奇难度结束后的隐藏动画，我们也知道充满商业价值的士官长大神是不可能死掉的

在影视作品的叙事手段中，经常会出现“假结局”（False Ending）这种表现手法，导演以蒙太奇手法来“误导”观众，让他们相信主人公已经陷入了某种绝境，而实际上故事依然会继续下去，这在以《越狱》为代表的美剧中非常多见。在游戏中，这种表现方式可以概括为在一个Bad Ending之后，紧接一个Good Ending，让玩家体验绝处逢生、拨云见日的剧情冲击力。《杀手——血钱》的标题画面，叱咤风云的影子杀手——代号47身穿白色西装，躺在烛光、百合花丛和万福玛丽亚旋律组成的肃穆氛围中接受最后的祝福，47如何成为葬礼的中心人物？带着这一悬念，玩家开始第一关的游戏。在结束最后一个任务（刺杀意图谋反的美国副总统Daniel Morris）之后，47回到了藏身处，此时他已经被警察和另一个克隆人杀手组织Franchise双重追击，一直负责47联络工作的Diana来到了47的住处，并乘其不备对其实施药品注射，这就是标题画面中47葬礼一幕的前因后果。而事实上，Diana目的是造成47已经死亡的假象，以躲避杀手组织对47的追击。在游戏已经结束，开始播放制作人名单的时候，如果玩家误认为这就是游戏结局，那么不久之后，47就会被丢入火化炉，这样他就真的死掉了。如果玩家快速按动上下键，47会立



生死之间的转换，只需要按动一次开始键


《生化危机4》中会以不同的死法来表现Game Over

刻苏醒，同时也进入游戏的隐藏关，他将使用那对招牌式的银色双枪，对前来参加葬礼的黑帮成员大开杀戒，将自己存在于这个世界的一切痕迹统统抹去，从坟墓中苏醒的47将获得彻底重生。号称三部曲完结篇的《光晕3》结尾，士官长和神风烈士阻止了光环的启动，在乘坐“冲击黎明”号逃离过程中船体发生断裂，神风烈士顺利回到地球，但在船体后部的士官长下落不明。人类在战争结束后举行了纪念这场星际大战中牺牲战士的仪式，士官长的名字赫然在目。看到这里，相信所有玩家都相信这位曾经叱咤风云的宇宙斯巴达战士已经在最后关头舍生取义了。而如果玩家坚持将制作人名单看完，还会追加一段动画，原来士官长幸存了下来，孤立无援漂浮在黑暗宇宙中的残破船体无法提供继续故事的平台，于是士官长进入了休眠仓，人工智能程序柯塔娜发射无线电求救信号，尽管信号到达地球需要几年时间。在传奇难度结束后，还会再追加一段最终结局动画：飞船飘到一个被不明文明控制的未知行星轨道上……Halo的故事还没有中止！



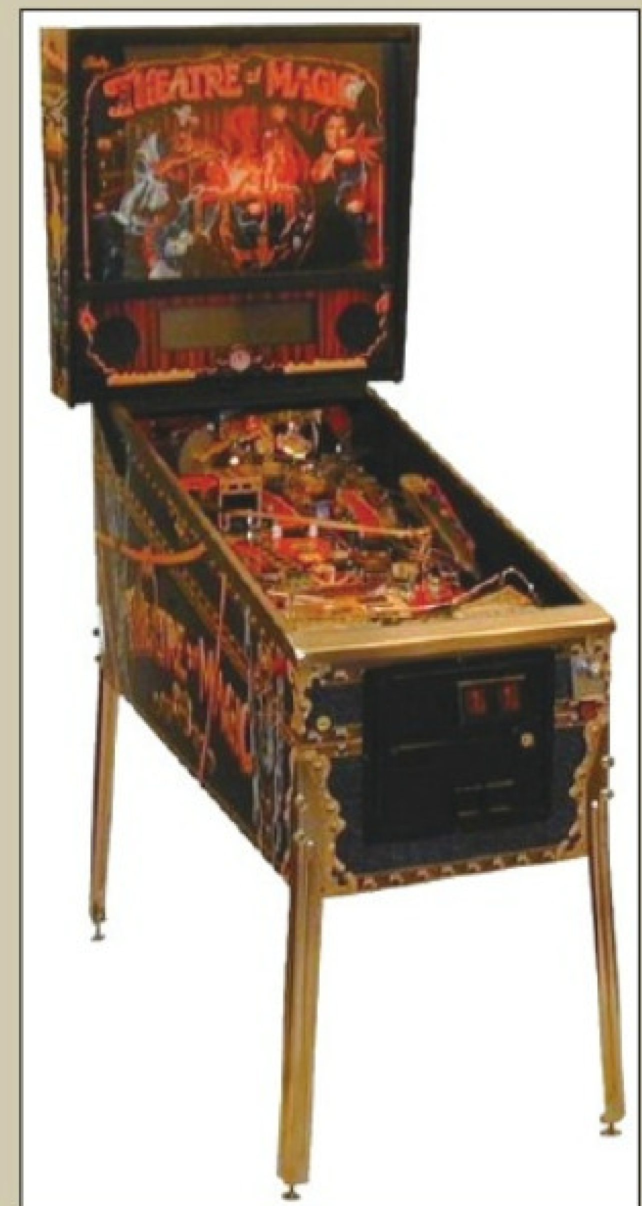
MGS2中用来恶搞的Fission Mailed界面

由于Good Ending和Bad Ending在剧情上的巨大差异，游戏续作必须在二者中选择其一作为“官方结局”，否则就可能出现原本死掉的角色出现在续作中，尽管如此，也不可能避免各种乌龙事件的上演。如MGS的两个结局：Snake通过左轮山猫的刑讯，那么结局就是Snake同女主角Meryl Silverburgh一同逃离影子摩西岛，Hal Emmerich博士（Otacon）自愿牺牲自己，来为二人的逃离赢得时间（Good Ending）；如果玩家在Snake遭遇拷打过程中选择放弃，那么Meryl就会被左轮山猫杀死，结局就变成了Snake同Otacon离开影子摩西岛。问题是在MGS4中，原本“两个只能活一个”的Meryl和Otacon都作为Snake的后援团登场了。

更为严谨的多重结局设计，应该保持故事的一致性，仅在流程细节上体现出差异性。如在《细胞分裂——双重间谍》中，挣扎在正义与邪恶夹缝中的Fisher大叔时刻都面临着选择。作为玩家的你，可以通过控制任务的完成度、忠奸指数的方式，来避免JBA组织可爱的女化学家Enrica的死亡，或者选择以身份曝光为代价，不去开枪射杀老搭档Lambert，但并不会对最终剧情产生任何影响：前者的行为只能让Enrica不在邮轮关中身亡，最后一关中，她依然会在SWAT的突袭中香消玉殒，而Lambert也会因为失血过多而身亡，没有任何人可以证实Fisher的卧底身份。最终Fisher都要面临被迫逃亡的结局，整个故事充满了灰色的宿命论色彩，好、中、坏三结局并不会影响新作《断罪》中Fisher从遥远的地中海回到华盛顿，进行正义审判的动机。



《太空入侵者》是最早使用Game Over画面的电子游戏之一


弹珠台游戏才是运用Game Over指示的鼻祖娱乐方式

结语——Game Over、The End

本杰明·富兰克林曾说过：“人生有两件事情无法避免：一是纳税，另一件是死亡。”对于玩家而言，所操作的主角一命呜呼，黑屏之后闪出的8个字母——Game Over可以让我们沮丧、惋惜、痛苦，甚至会愤怒的摔鼠标，但这同样是无法避免的。你可以无伤最速通关，但无法避免游戏结局的到来。无论是结束还是结局，它们都是伴随着电子游戏的诞生，也必将伴随我们走完全部的游戏人生。即便我们不再存在于这个世界，Game Over、The End也依然会延续下去，直到人类发明出比电子游戏更高级的娱乐方式，或者这个世界不再存在的那一刻为止。P

Hell, it's about time.
——对《星际争霸2》故事发展的推测

□江苏 慢悠悠

《星际争霸》（SC）故事的起源，源于Xel'Naga进入银河系进行它们所谓“纯粹生命体”的生物改造实验，在随后几百年的实践中，诞生了神和虫两大种族，随之也引发了神、虫、人3个文明席卷宇宙的血腥战争。随着“刀锋女王”Kerrigan率领虫海，以风卷残云之势击败剩余两个种族，并获得整个星际战争的主导权之后，SC的故事告一段落。之后的4年时间内，Kerrigan停止了一切进攻，好像这场乱战从来就没有出现过一样。人族的残余力量抓紧机会进行休养生息，神族则在Artanis的领导下，试图打破族内两大派系的隔阂，回归古老时代的融合。在SC2中，Xel'Naga的再次登场彻底打破了暂时的平静，它们的出现带着怎样的目的，并且会在这场旷日持久的星际争霸战中扮演怎样的角色？这些问题，同这个神秘种族的真面目一样，构成了无数待解的谜团。

Xel'Naga的目的

由于Xel'Naga是一个拥有高度发达文明，处于进化树顶端位置的完美族群，因此它的整体实力一定会大大超过其余三大种族。很多玩家推断，Xel'Naga将以《魔兽争霸III》中燃烧军团的模式登场，即一个拥有压倒性优势的族群，介入到打得不可开交的三方势力中。事实上，这种推断是最不靠谱的。从故事的起源来看，Xel'Naga并不是一个野蛮好战的种族，它们所处的文明阶段已经决定了“杀戮”并不是自己解决问题的选项之一，就好像是一个高素质的人，不会因为鸡毛蒜皮的琐事在大庭广众之下吹胡子瞪眼一样。就SC早期故事中的情况来看，Xel'Naga一直都在银河系以外的宇宙中寻找“纯粹的生命体”，并加以改造，使之成为完美的族群。Xel'Naga要做的，就是帮助那些处于愚昧状态的种族，在其拥有自我意识之后再进行科技、文化改造，然后暗中观察，当然，前提是这个族群拥有Xel'Naga所希望的潜力。


最早公布的“刀锋女王”新形象，她身上“人”的成分在回归

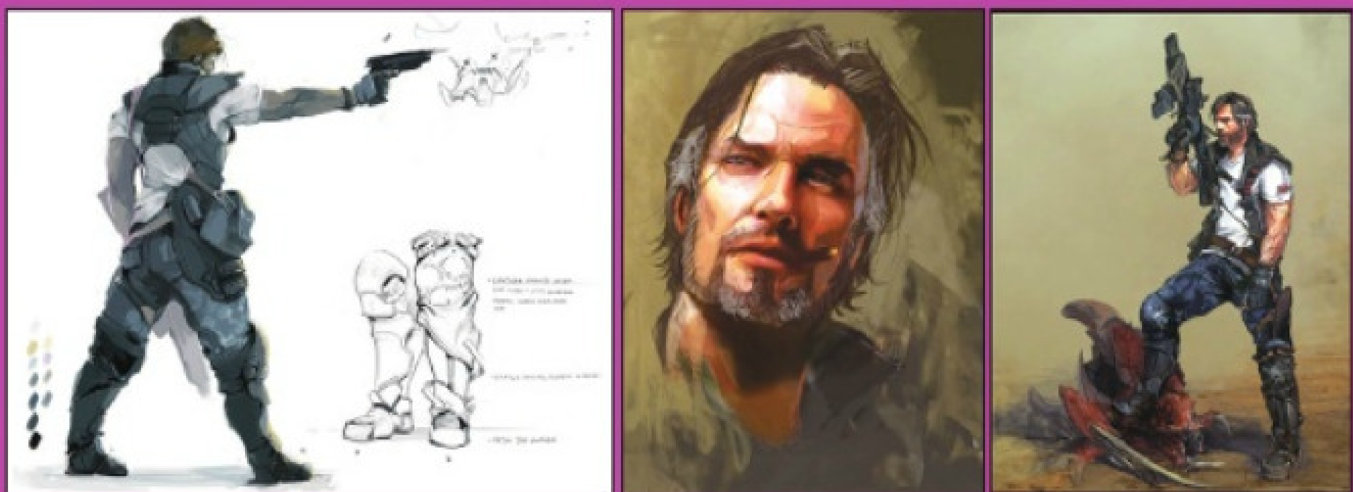
在Auir世界发现具有心灵链接，且拥有完美体格的族群之后，Xel'Naga认为自己找到了迄今为止唯一一个“纯净的生命体”，它们将其命名为“神族”，并且开始向其传播文明。在几个世纪之后，神族已经成长为具有高度精神力和凝聚力的种族。Xel'Naga在自己认为适当的时候，从幕后走到台前，并受到神族的膜拜。在Xel'Naga的帮助下，神族社会一日千里地发展，飞速增长的实力也助长了个人主义的膨胀，直到团体意识的消失，导致神族精神链接能力的不复存在。失望的Xel'Naga离开了Auir，但这种行为却被神族视为背叛，一部分神族开始向Xel'Naga发动突然袭击，并且杀死了自己创造者中的精英分子，而此时的Xel'Naga尽管完全可以像捏死一只蚂蚁一样，毁灭这个新生的文明。但它们都是以失望和悲伤的心态，黯然离开这个曾经被自己寄予厚望的星球。从此也可以看出，Xel'Naga在SC2中的登场是为了“复仇”这一推断的可能性极小。

在经历了神族的背叛后，Xel'Naga居然放弃了以往对“纯洁生命体”的追求，一反常态将目光投放到了Zerus世界一种丑陋、邪恶，且毫无智能可言的蠕虫生物身上，并且最终创造出了虫族这一日后如瘟疫般蔓延于宇宙的生物。虫族像上一个被改造的生命族群一样，在成熟后再次背叛了Xel'Naga，而这次的代价是Xel'Naga舰队全灭，和整个种族的不复存在。两次选择的巨大的反差，已经背离了Xel'Naga的一贯追求，“灭族”的结局，也无法解释SC2中这一种族的再次登场。


老皇帝Arcturus Mengsk和儿子的父子戏，会影响整个人类阵营的态势

对于这种选择上的反差比较合理的解释，就是达到进化顶端的Xel'Naga，在选择生命体存在形式的论题中出现分歧，并最终产生两个派系。A派系认为终极生命体应该是一种精神形态的存在方式，神族无疑符合这种要求；而B派系则认为肉体的永恒才是完美的生命形态，虫族的DNA和智能吸收方式，以及其超强的繁殖能力，才是符合现实的唯一选项。在Xel'Naga所拥有的顶级文明阶段，两个派系并不需要靠武力来分出胜负。况且，A、B两种解决方案对于Xel'Naga来说，其本质并不矛盾：Xel'Naga拥有高级文明，但却没有自己的主星，而是在整个宇宙中漂泊，并且其载体仅仅是


悲剧英雄Zeratul似乎在“黑暗起源”之后就开始了星际流浪之旅，他并没有回归到神族的阵营中去


Raynor新版的沧桑形象，此外，他的境遇不佳，染上了酒瘾，并且穷困潦倒


“刀锋女王”前后两张插画中的形象反差，是否暗示了她要在SC2中经历从天堂到地狱的转变？

一支规模有限的舰队而已。这说明这一种族的繁殖能力由于某种原因变得很弱，这一特性也使得Xel'Naga面临自然灭绝的严重后果，这也是它们不断寻找符合要求的生命进行改造的原因。无论是对神还是虫的改造，它们都希望能够获得可供单一主体进行行为操控的种族，因此，它们的最终目标，有可能是将本族以“精神存在”为生存状态，以经自己改造的“完美种族”作为肉体，完成Xel'Naga的永恒——它们对神族的放弃，恰恰是在神族斩断自己的精神链接并陷入内乱之后。这种状态下，已经无法完成自己灵魂对这个族群肉体的进驻。而它们所创造的虫族，虽然没有任何精神力量，但虫族个体是没有任何自主意识的，它们的智慧、意志、权力都集中在少数几个脑虫那里，这无疑非常符合“精神寄生”这一生命形式。主宰（Overmind）通过和精神链接类似的方式（幽能信号）进行控制，它们有可能就是整个实验中用来扮演Xel'Naga精神的替代品。无论是通过哪种方式，Xel'Naga都可以以这种“借尸还魂”的模式获得精神与肉体的永恒。但它们没有想到的是，A计划由于神族宗教崇拜和自我意识的极端膨胀而无法进行，B计划却由于“主宰”自我意识的形成，最终导致了整个族群的灭亡。同时，我们也不难推断出，执行A计划的分支舰队在经历了神族的背叛后损失并不大，尽管B计划的实施者全军覆没，但并不影响Xel'Naga继续存在这一事实，这也可以解释了为什么早已灭亡的Xel'Naga会在SC2中再次登场。

尽管两次实验都已失败告终，但Xel'Naga人并没有对神族和虫族进行报复——在这些拥有高端文明的先民看来，茫茫宇宙中的一切生命体，对于自己来说就如同实验室中的小白鼠。实验的失败，不可能归咎于实验体自身的问题。

通过对Xel'Naga这个种族的特性和历史分析，我们不难看出，它们介入到星际战争中是为了复仇的目的这一可能性微乎其微，但这并不代表它们是没有敌意、完全是为了宇宙生命的和平共处而来的。由于Xel'Naga灵魂中的完美主义情结，两个失败的实验品最终导致了宇宙的失序（无论是在游戏还是小说中，神和虫的战争在规模上要大大超过人类），这已经背离了Xel'Naga追求宇宙和谐与永恒的崇高信念。因此，SC2中Xel'Naga的登场，是因为它们自我担负起了实验失败的责任，以让宇宙回归平静的目的，来清除自己的“实验失败品”，这个解释也是说得通的。Halo的种族设定和SC非常类似，先民、星盟和洪魔的关系，就类似于Xel'Naga、神族和虫族的关系。在Halo中，先民通过遗留下来的“圣物”开启7个“光环”的方式，消灭全宇宙的生命体（即消灭洪魔的食物），以阻止洪魔的蔓延；在SC2的单人剧情演示中，同样出现了Xel'Naga遗留下来的神庙遗迹，并释放出了巨大的威力。


在“暴雪嘉年华”上展示的插画。在出色美工人员的打造下，暴雪产品永远都具有超凡脱俗的艺术气质

P、T、Z在新作中的开局形势


黎明执政官的出现，象征着黑暗和光明两大圣堂派系终于消除了隔阂，忘却了仇恨

神族：神族是在《母巢之战》中损失最为惨重的势力，但也是内部危机比较小的族群。Auir的毁灭对于神族来说未必不是一件好事。在对抗共同的敌人——虫族的时候，Auir世界的传统神族和Shakuras世界被流放的暗黑圣堂，在双方英雄——Tassadar和Zeratul的带领下并肩作战，并在战后一同建设神族仅存的家园。当初黑暗圣堂因为反对Auir世界等级森严、政教合一的体制而被驱逐，也斩断了同Auir神族派系的精神链接能力，光明和黑暗两大圣堂派系从此势不两立，而新单位黎明执政官（Twilight Archon）恰恰是由一个光明圣堂和一个黑暗圣堂合体而来的。虽然黑暗圣堂武士在内心深处仍然对Auir有着深刻的感情，但自己被悲惨迫害的经历使它们同Auir世界的同胞“老死不相往来”——Shakuras世界由Xel'Naga遗留下来的神庙和通往Auir的传送门，在几百年时间中都没有使用过。黎明执政官的出现，恰恰象征着了两个派系融合的开始。当然，神族还没有还原到Khala时代的高度和谐，依然有不少暗黑圣堂憎恨来自Auir的同胞，Tassadar依然在为两派系的融合进行着努力。目前还不知道新上任的女性执行官Silendas是一个怎样的领袖，她的立场将决定神族的命运，如果她偏袒某一方，那么多年前Aldaris同Tassadar由于对“异端族群”的态度而产生的矛盾就会再度上演。此外，神族是唯一使用过Xel'Naga力量的种族，没有人比他们更清楚这股力量的威力。在暴雪嘉年华展会上所演示的单人剧情中，可以看出神族在Xel'Naga力量运用的问题上也存在分歧：人类英雄Raynor正是从Jotun星一个神族控制的基地内抢到了Xel'Naga的神器，随后出现的老朋友——暗黑圣堂英雄Zeratul不但没有责怪Raynor对自己族民的杀戮，相反还语重心长地告诉Raynor这种神器背后所隐藏的凶险。

人族：暴雪表示，人族本次的战役将围绕Jim Raynor展开，在被人类帝国背叛并且抹黑


最早公布的动画中，这个酷酷的机枪兵是Raynor手下的得力干将Tichus Findlay


虫神混合生物，有可能是Xel'Naga的一种登场方式


动作游戏《星际争霸——幽灵》尽管可能永远都不会发售，但并不妨碍诺娃这一人物在SC2中出现的可能


Zeratul和Raynor由鲜血与勇气铸成的友谊，是否可以促成神、人两大种族的联合呢？


黑暗圣堂武士中的一些对Auir怀有发自内心的仇恨，这可能是神族内部最大的不稳定因素

之后，他带领自己的小分队“Raynor袭击者”，在茫茫宇宙中靠当雇佣兵来积蓄资源，以对抗老皇帝Arcturus Mengsk。无疑，游戏不可能依靠势单力薄的Raynor来展现人类宏大的战役剧情，必须像前作那样，给他以力量依附。而老皇帝Arcturus Mengsk同王权的合法继承人——自己儿子Valerian Mengsk的矛盾，有可能为Raynor提供SC2中的广阔舞台。由于惧怕联邦的报复，Valerian因为自己父亲所犯下的罪行而被迫在不断的躲藏中成长，和父亲对权力极度的渴望不同，Valerian潜心研究古典艺术，立志当一个考古学家，父子二人在多年的离别之后形同末路，除了血缘关系以外，已经没有任何相似之处。父皇对儿子的这种现状极其不满，试图要让儿子复制自己的成长，作为合法继承人的Valerian必然也会进行反抗。这有可能导致人类帝国分裂成两派，Raynor加入Valerian的阵营，并最终结束Arcturus的愚民独裁统治，这是一条比较合理的故事线。

此外，高价雇佣Raynor寻找“神器”的“莫比亚斯基金会”，很多国外玩家推断这个基金会正是Arcturus在背后运作，试图获得Xel'Naga的力量，以图谋更为广大的霸权。在官方的一张艺术插画中也可以看到，Arcturus“大帝”背后有一名外形和人类幽灵类似，并且带有部分神族特征的神秘人物，他极有可能就是Xel'Naga的代理人——三重间谍Samir Duran，这种在权力欲望推动下的合作，必将带给全宇宙的生命体一场灾难。

虫族：和P、T相比，Z是SC2中最有可能发生颠覆性剧情的种族，这是因为在《母巢之战》中，Kerrigan利用计谋让Zeratul为其干掉了虫族的主宰，从而获得了整个Z的统治权。在战争的尾盘阶段，虫族已经获得了压倒性优势，在Char星上将人、神盟军轻松碾碎，而Kerrigan本人也成为了宇宙中“最强的女王”，可以“用目光杀死敌人”。她甚至可以在掌握绝对控制权的情况下，让人类帝国的残兵败将撤退，并且将劲敌Zeratul放虎归山，或许让自己的敌人在恐慌和悲伤中度过余生，时刻体验死亡降临前的恐惧，比单纯杀死他们要“有趣”许多。

但正是因为虫族难以抵挡的恐怖实力，在续集的故事中，这样一股力量的存在会使整个剧情呈现出一边倒的情况。所以，Kerrigan不容挑战的地位和强大力量必然会被削弱，甚至要让她体验从天堂到地狱的巨大落差。就Kerrigan本人而言，变为统治宇宙的刀锋女王，她的精神和肉体获得了绝对的自由，但她并不是快乐的。在杀死了神族部队长官Fenix和人类帝国将军Duke之后，她表示自己开始厌倦这种杀戮，尤其是在和曾经的爱人Raynor反目成仇后，她甚至表达了自己希望变回为人类的意愿。另外两个值得注意的细节，在官网最早一张关于Kerrigan的艺术插画中，她已经从邪恶的女王变成了半人半虫的造型，尤其是躯干和面部，已经回到了人的形象，但在另一张“刀锋女王”传统造型的新插画公布以后，原有的这张插画就被官网删除了。在SC2的官网上线后，暴雪在网页上安排了一个彩蛋，其内容是Kerrigan向Raynor呼喊：“只有你才能拯救我。”“全无敌”的Kerrigan都喊起了救命，她究竟会在SC2中面临怎样的威胁呢？

当然，通过这些细节来判断Kerrigan会在SC2中洗心革面、重新做人，还为时尚早，并且可能性也微乎其微。在Char一役中大获全胜之后，Kerrigan并没有追歼残敌，而是选择在Char星上韬光养晦，在4年时间内都没有进攻神和人族。如果说她在养精蓄锐，准备对残余力量发动总攻，这个说法是很难成立的。T由于势力众多，并且兵力分散，全部消灭有一定难度，而P只有Shakuras一个家园，并且损失了主力，三位领袖一死一伤，另一个失踪，打起来易如反掌。在胜利后拥有压倒性优势的情况下，女王并没有一举将两族趁势消灭，在4年后两族元气基本恢复的情况下再进行总攻，这未免太不合逻辑了。唯一说得通的解释，就是Kerrigan意识到了自己将要面对的挑战，新的主宰并不足为虑，结合SC2中Xel'Naga的回归，女王很有可能在积蓄力量，准备应对来自Xel'Naga迫在眉睫的威胁。

结语

SC的伟大并不仅仅是因为它是迄今为止最为完善的电子竞技平台，更重要的是它所营造出的宏大星际战争氛围。作为一款即时策略游戏，它使用文字叙述和人物配音两种较为“原始”的表现形式，展示了一场惊天动地的星际史诗和一群个性鲜明、可歌可泣的英雄人物。在Gamespot评选的十大英雄人物和十大邪恶角色中，SC就入选了3名角色，并且他们的生动形象和影响力，要远远超过不少正宗RPG游戏模式下所打造出的虚拟人物。10年的时间，对于星际迷来说并不算长，即将到来的SC2也会用鲜活的人物形象和围绕这些人物而展开的史诗，带给我们更多的震撼与感动。P

（**笔者注：**本文的推断是根据暴雪制作组公布的剧情大纲和过往剧情分析而成，并不代表结论和正式版游戏中一致，也欢迎各位关注SC剧情的玩家一同进行讨论。）


狂徒是神族为数不多幸存下来的前作兵种

▶深度关注

AU：80后与90后的战争

《劲舞团》（Audition，简称AU），一款经典的休闲网络游戏，在2006年就达到了76万人在线的成绩，曾经把无数玩家从砍杀型网游中吸纳而来并留住。现在，AU的玩家群体在逐渐更新换代，20世纪80后玩家渐渐淡出，90后的汹涌而来。于是，80后和90后在网络上热火朝天地“火拼”，也延伸到AU中来。有时，你甚至想不出为什么“两后”如此青睐这款游戏，这场莫名的“战争”究竟为什么从AU中打响。

■河北 小狐狸

不亲身去游戏中一观，也许你会认为这个话题很可笑：80后、90后，真的如此壁垒分明？现实的确如此。本来，大概没有人愿意一定要用年龄给自己划定一个群体，但不管是因为炒作，还是因为这两个出生年代的确具有代表性，有越来越多的人自发地产生了身份认同，进而加入到这场没有结果的舌战里去。在AU里，他们同样鲜明地拥有归属感。我们可以从几个侧面来了解两个玩家群体的特色，还原这种玩家群体对立的大势。当然，作为一名曾经的AU玩家，我认为这并非就是玩家对立的全部原因，也不是根本原因。



如图，火星文已经是90后人群的符号之一

火星文、脑残体

AU这样的休闲游戏，里面少不了大家相互打字聊天的场面，有时候聊天甚至是你的主要工作。80后和90后的区分，基本一看房间名字就能看出来：那些标记火星文和繁体字的多半都是90后聚集的地方，而一些连房间名字都不改的多半是80后。这时候，你就会很容易想到那些抨击视频里所说的“非主流”之一的脑残文化。90后认为，这些抽象的繁体字是艺术、是个性；80后认为，这些符号是脑残，因为很难看懂。

火星文对许多“年纪”大一点的人来说有些难以接受，一个原因是他们实在不愿意去猜，被这些奇怪的笔划捉弄，直观的效果不是更好么？为什么要搞得那么花哨、那么繁琐，明明一目了然的东西，被这些90后弄得这么复杂。曾经有一位80后说：“好好的中国字就被90后这么给毁了。”火星文的主体就是繁体字加上一些谐音字和一些偏旁部首，而这些90后的人们追求的就是叫你看不懂。一个“小”字他们会打成“尐”，这恐怕是最容易被看懂的。在90后眼里，这就是个性，是他们所喜欢所崇拜的东西，与别人不一样。还有很重要的一点是，他们并不在乎80后或者其他什么人看得懂看不懂，因为他们只需要照顾那些与自己有相同爱好和品位的人。

网文摘抄：关于火星文

90后观点：其文字不就是表达自己想法和感情的一种方式吗？80后的人看不懂就别看了，反正你们也不喜欢、不接受90后的火星文和非主流。90后没有逼你们去看，只是写自己喜欢写的，用自己喜欢用的，你们又何必去管它呢？毕竟玩游戏就图个开心，如果不开心干脆就别玩了。求求你们不要强硬地要求别人接受你们的喜好，毕竟每个人喜好都不一样。80后和90后用各自喜欢的表达方式就好了，看得懂看不懂很重要吗？再说你们80后恐怕不会去90后开的房间看自己看不懂的文字，90后也不会无聊到没事就去80后的房间里发火星文。

80后观点：这些孩子还没长大呢。



消费观差异悬殊

很多人都知道，AU里的衣服贵得出奇，而且形状越小、布料越少的衣服也越贵。这款游戏中，除了跳舞可以说没有别的娱乐，爱美之心人皆有之，谁不希望自己穿得漂亮一点？于是AU里的虚拟道具就数各种衣饰销路最好。

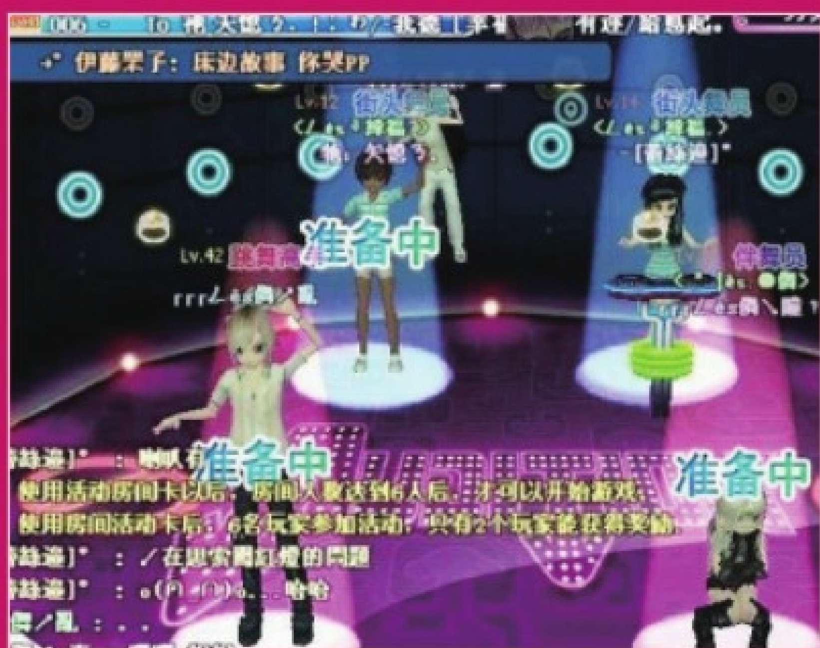
许多80后的玩家普遍在游戏初期不会买衣服，什么时候觉得技术可以了，不算很菜，才会去考虑买件衣服来包装一下自己。我周围的许多80后玩家就是这样，他们更关心自己跳舞的水平。即使有闲去买一件衣服，也必定精挑细选考虑半天，从衣服的款式到颜色一一比较，甚至考虑到以后出了新的后这身衣服会不会过时等。可以说，他们大多数人买的都是永久性衣服。这样相对来说比较划算，买一两身自己最喜欢的也就够用了。如果你认为这样的人都算抠门，那么有一阵子一些80后甚至连衣服都不穿。许多高手进了房间后话也不说，开歌以后蹦起来力压群雄，然后转身走人。80后要的就是这个效果——实力的震撼！


这还算是“正常”的繁体字

90后则不然。他们不论是大号小号，进游戏后的第一件事就是买件衣服，先让自己看上去像人，之后考虑的才是技术问题。他们追求漂亮的外表和华丽的装扮，认为不把自己打扮好就出来是对不起观众，会叫别人看低自己，而且对不穿漂亮衣服技术又很好的人，直接当他们是外挂。他们认为有实力也要有魅力，有实力没衣服的最多也就是个有点能耐的乡巴

网文摘抄：关于消费观

普遍来说，大家都希望自己技术好，衣服也漂亮，只是80后更在意的是钱如何花，90后在意的是如何花钱。说白了，80后看不惯90后挥霍自己父母的血汗钱，看不惯他们拿父母的钱在外面炫耀和排斥珍惜自己血汗钱而不买衣服的80后；90后则觉得，自己花父母的钱是应该的，父母有钱给我我就花，钱不就是用来花的么？有时也用不着看不起这些人，90后如此挥霍说明他家里有这个能力，当他家没有这个能力时他也就没法挥霍了。等到那个时候不用你讲大道理，他自己也就明白了。但90后也该明白，你怎么花钱是你的事，你家里有钱也是你的事，但并不是所有人都和你一样，难道家里没钱或不舍得挥霍的人就可耻吗？勤俭节约是传统，自己挥霍就得了，不要要求别人和你一样。如果你看不起没衣服的人就请你离他们远一点，但不要拿你娇生惯养的手在键盘上侮辱他们。



这些喇叭字里有多少正常的文字和语言还真难说，有人专门统计过，其中刷屏骂人的不在少数

佬。甚至有些90后大胆推测，这些人因为买不起衣服，只能老老实实修炼内功。

游戏习惯：理智与情感

说起游戏的感情投资，大概不用我再多说了吧。很多人总结出来，80后玩AU最多找个“老婆”结婚，然后一群志同道合的朋友起一样的名字，开个BBS或QQ群，创建个家族。在他们看来，游戏的质量是很重要的，在这里有一群朋友和一个相互吸引的人就够了。大家在一起更多的是研究如何把技术练上去，如何能使自己的家族壮大，如何能和自己的朋友在游戏里更开心。发生了冲突，把朋友们叫来更多的是比技术，赢的靠实力，输的也服气。

90后玩AU一个“老婆”绝对不够。“老婆”不在的时候开个房间找“情人”。“老婆”“情人”都有了以后，再遇见厉害的人物或是比自己更有钱的玩家，还可以认个“爸爸”“妈妈”，然后自己“爸爸”“妈妈”的朋友自然就是什么“叔叔”“阿姨”“舅舅”“舅妈”。嘴巴甜一点、乖巧一点，这些“长辈”一开心，自然对你疼爱有加。被人欺负时，这些“长辈”会帮你“踩人”“刷喇叭”；没有点数消费时，这些“长辈”就出钱帮你买。更有一些90后，技术练出来了就满世界找“老板”，给他们做“保镖”。“保镖”就是在老板被“踩”时出来和“仇家”对“踩”，干这行需要点技术含量，不过一旦被“老板”包了，一个月的工资也价值不菲。



已经完全脑残化了的排行榜。在AU迅速成长为一个网络热点之后，随之而来的烦恼就是被定位成“脑残游戏”

80后对这种现象的看法很明确：90后不光会乱花钱，他们动动脑筋就能在游戏里省钱和赚钱了。把自己的辈分改改，就可以找到很好的靠山；在游戏里技术好了，找个“老板”每个月就能拿到不少游戏币。你说90后傻吗？笨吗？其实人家一点都不傻，一点都不笨。不达目的誓不罢休的精神确实值得学习。面子值几个钱？你又凭什么说他们放弃了尊严？这只不过是一个游戏啊。到了现实里谁认识谁？今天一过，重新注册一个号，换个名字，他们又在游戏里有了新的身份。

90后很委屈：80后难道没有叛逆过、个性过？为了自己的想法谁都做过出格的事，为什么自己做过的事情永远有理由，自己可以用一句“我曾经如何，现在已经如何”就抹掉过去的污点？你现在看不惯90后的做法和行为，那么当年的你是否也做过许多事让比你大的人看不过去？事情往往弄到自己身上就变得小之又小，到别人身上就不可饶恕。别人愿意怎么做就怎么做，你看不过去就不要看了，何必拿出来以自己的观点进行批判？倒不如得过且过，省点时间睡觉，比什么都好。

AU：一个独特的战场

或许年龄是解释这一切的原因之一。总的来说，80后人群大多上网为的是娱乐和消遣，但不管对自己还是朋友，他们都会负有一定的责任感。在游戏里也会嘱咐对方注意身体、别影响工作、好好照顾Baby等等。也许是工作和阅历让他们相对成熟。90后追求的是刺激和新鲜感。这些还在上高中和初中的孩子正处于长身体的阶段，不仅叛逆也对人生充满了好奇和欲望。对于男孩子，不管你是哪里的人，如果是我“老婆”，起码要叫我知道你的样子。如果你连脸都不给我看，怎么证明你的诚意？如果你漂亮又惹人怜爱，给你买几件衣服又有什么难的？对于女孩子，把自己弄得漂漂亮亮，找个又帅又有钱的老公才是“正经事”。你都叫我“老婆”了，那给我买东西是必须的。如果想我了，我没钱上网你当然要资助我，否则你就见不到我了。两人感情急速升温后，同城的当然就要出来见面，喜欢就要时时刻刻在一起，老在网上见面多没意思呀！

也许就是因为“代沟”，每天都可以看到BBS或博客里80后与90后对轰的场景，AU无疑是他们战场的延伸。很多人难以理解，为什么AU会处于这场风暴的中心？说起来也不难理解：已在中国大陆地区运营超过3年的AU，可以说开了跳舞类游戏在中国繁荣的先河。网游的舞台斗转星移，当年以80后为主体的网游玩家大批涌入，时间久了以后，许多人移民到其他游戏或放弃不玩，90后开始填充“人口”流失后的真空。放眼望去，同样的跳舞类休闲游戏，不是在早期“死于非命”，就是因为上市较晚，已经被90后玩家完全把持。无论是哪一种情况，都不可能让一款游戏中出现如此势均力敌的两大玩家群体。这样特殊的人员结构自然能够挑起足够火爆的话题之争。如果再算上传说中的各种炒作，那么“两后”决战劲舞之巅的架势也很好理解了。

AU不是这个话题唯一的载体，也不是这个话题的产生地。在所有类似的休闲游戏里，玩家群体的界限有时像AU中一样清晰，有时也说不上有多么模糊。在那些模糊的游戏里，你只消用理智、疯狂或是成年人、小P孩去判断你身边的人，这或许更接近于一款网络游戏天然形成的虚拟社会状态。AU中80后和90后的战争随时会再激烈化，但没有那些无形的推动力，它也随时可能平息。

不要忘记，AU本身只是一款游戏，所有的事却是人做出来的。但可笑的是，80后和90后甚至还有70后针对它的战争依旧在上演。P



▶深度关注

《三国志Online》，盛名之下

“光荣”大概是中国玩家最熟悉不过的日本游戏公司之一了，其旗下的多款单机游戏都是传世的经典。当网络游戏兴起后，光荣开始将它的很多经典游戏打上“Online”的烙印。而备受中国玩家关注的《三国志Online》几经修改，年初终于在日本收费运营。这款号称光荣游戏开发史上耗资最大的MMORPG，寄托着我们10多年来对光荣三国游戏的希望。

■四川 浪子韩柏

《三国志Online》的开发颇有一波三折的味道。当新成立的光荣新加坡工作室宣布这款作品时，就有人怀疑它是否有足够的经验承载起如此多玩家的期望。经历了两次大规模的测试与修改，开发人员对《三国志Online》的审慎态度值得肯定。但是收费几个月来，当我们逐步接触到它的真实面目时，才发现原来一切是那么的令人遗憾。

特点不突出，主题不鲜明

尽管我们都知道，《三国志Online》肯定是一款MMORPG，但我们还是希望它能表现出自己的特色来。很明显，光荣的《真三国无双Online》和《三国志Online》在网络化以后，体现出一些相似性，即使是这两个系列的老玩家也不能肯定它们是否适合自己的口味。单机的《真三国无双》是一款动作游戏，单机的《三国志》是知名的SLG。在单机领域，这两个游戏类型泾渭分明。但网络化后，它们都或多或少向RPG元素上倾斜，造成两款游戏的特点不够鲜明。虽然我们明白，“无双”在格斗化方面要强一些，但对很多玩家来说，无论是场景还是战斗方式，它们似乎没有本质上的区别。


《三国志Online》开发中曾有两次回炉，第二次回炉时游戏已经接近正式收费，万箭待发之时突然偃旗息鼓，令许多人感到不解


紧张地准备部曲战

其实原则上，这两款游戏的特色很好区分。单机的《三国志》号称SLG王者，无数玩家就是冲着这个特色来的。简单地说，就是内政加战争。历代《三国志》游戏，除了7、8、10代有部分个人角色扮演模式以外，其他的都是以宏观的战略管理为游戏主题。网络化以后最遗憾的地方就是，玩家最感兴趣的战略/策略部分几乎被抹杀了，成为一个彻底的RPG。这自然令很多真正的《三国志》玩家感到失望。在许多人看来，这有点舍本逐末的意思——抛弃本系列一贯吸引人的地方，为了网络化而刻意向主流网络游戏的框架靠拢。

虽然从玩家的角度也能理解，要想将SLG模式比较完美地移植到网络游戏上，确实存在很多难点。但光荣毕竟是SLG的强者，如果它都不能找到一个最好的方式和模式来操作，就有点说不过去了。就算不好解决，创造条件也要解决。毕竟SLG是光荣发家的根本，如果抛弃了这一点，而去向市面上的“泡菜”看齐，那光荣的魅力和价值又如何体现呢？许多核心玩家认为，《三国志Online》是一款偷工减料的平庸之作，无论是技术水平还是游戏表现，都不及《大航海时代Online》。这样的评价，是有道理的。


生产与采集部分没有什么过人之处

内容平淡，内涵苍白

为什么要说内容平淡，内涵苍白呢？我们让事实来说话，从游戏的功能、系统入手，看看设计上的一些问题。

1.采集生成。《三国志Online》有一套自己的采集生成系统。其中，采集分为5个部分，分别是采掘（矿石）、伐采（木材）、捕获（动物）、采取（植物）、发掘（特殊材料）。通过对上述材料的采集，又有金属武器加工、金属防具加工、木材加工、皮革加工、布料加工、宝石加工、医食调和7种生产技能相搭配，让游戏中的材料和物品都可以得到维持和延续。不过仔细分析，这个系统完全和《大航海时代Online》相似，说是照搬到此也不为过。“大航海”可以如此，但出现在《三国志Online》里面，我个人认为不太合适。至少单机版的《三国志》从来没有这样的要素。这样的设置，使游戏的生产养成成分极重，和单机系列中的城池、内政、建设是格格不入的。采集生成绝对不能等同于内政建设，采用简单的替代法，并不是一个合适的解决方案。


只有极度光荣化的人设让人们记起它与《三国志》系列游戏的联系


投石车等战场兵器的生产就需要大量木石材料

2.迷宫。《三国志Online》里的迷宫说白了就是大家熟悉的副本，分为“徒党”（5人的小组）和“连合”（25人的大组）两种地图。玩家必须组队下地宫去探索，方式很简单，就是刷怪物和宝物。一般来说，高等级的迷宫里面有Boss级的怪物，去杀死它们可以获得不错的宝物。但是从游戏体验的实际效果来看，迷宫总体上难度比较大，职业搭配要求全面，比如缺少医生类职业几乎很难完成副本；奖励也显得很单薄，经验值过少，这不得不说大大降低了玩家下副本的兴趣。其实，本来对那些喜欢《三国志》的玩家来说，这已经有点怪异了。有点像当年在《王国兴亡录》里下地宫的感觉，虽然这个迷宫的设计非常贴合潮流，但怎么都觉得和三国题材有点不搭调。

3.公会和任务。《三国志Online》里也有公会的建制，不过在公会的功能上少了很多互动的要素，只是简单地像《大航海时代Online》那样，有一个公会频道给你交流而已。如果说有什么好处，充其量就是可以进行“部曲战”来练习你对阵形的熟悉度，其他方面则没有出彩之处。任务系统就是游戏里的“依赖”，可以在村庄和城市的NPC那里接到，内容上有收集道具和讨伐怪物等形式。玩家完成了这些依赖不但有经验值和金钱的奖励，还可以提高贡献度，提升官位。总的来说，《三国志Online》里的任务比较简单，完全没有《大航海时代Online》的复杂性；步骤少，完成起来简单方便。而令人不解的是，任务的内容和三国的历史背景有点脱节，很少有涉及到三国历史中著名事件的任务。你会觉得你总是在为完成任务而做任务，没有历史代入感，这和《大航海时代Online》相比就差得太远了。

亮点：战法与阵形

《三国志Online》里面的战斗很简单，就是我们常见的全地图实时战斗。不需要切换到战场，只要是出现在地图上的敌人都可以攻击。战斗可以是单人的，也可以是多人的。一般组队支持5人共同战斗。玩家根据各自手持武器功能的不同，在战斗中的位置和作用也不相同，远程武器和近程武器的作战方式也不一样。不过，只要更换武器就可以改变这样的方式——游戏支持自由更换武器，这和很多网游中职业固定武器的做法不一样。也许这是光荣游戏一贯自由度比较高的特色所决定的。

说到战斗，游戏中的战法和阵形设计也许是其唯一有亮点的东西。具体来说，就是在合战和部曲战中，玩家可以组成多个徒党（小队）联合，就是多个5人小组构成的大队。这个时候就可以发动有特殊效果的阵形和战法。比如，有让大队中小队玩家移动速度加快的“飞散阵形”，有让敌兵看不到的“伏兵阵形”，以及使用后提高防御力的“铁壁阵形”等。这些阵形可以搭配起来使用，巧妙运用，威力无穷。例如，队列前方用提高防御力的“铁壁阵形”小队为诱饵，让使用“伏兵阵形”的小队冲到敌人阵形中去横冲直撞。这样组合阵形的运用，是非常重要的制胜手段。另外，编成阵形以后还可以发动特殊技能，也就是游戏的“战法”。比如，“伏兵阵形”发动时，可以使用战法“奇袭”，能够给敌人造成更大的损伤。灵活地使用相应的阵形和战法，可以最大限度地取得战场上的有利形势，并最终获胜。不过这个系统的缺点是，因为涉及的人群太多，指挥方面难度较大，不知那些习惯于Raid的玩家借助UT等语音工具是否能让它变得简单。总体来看，这个系统是非常具有魅力的，运用好了乐趣无穷，某种程度上也算是体现了策略的运用。


《三国志Online》的魅力难道就是国战？

游戏在取悦谁？

综观《三国志Online》，除了上述功能还有看点之外，其他的游戏功能没有太多特色可言。以一名中国玩家的视角来看，他们一贯喜欢的什么坐骑、结婚、建筑、宠物等功能暂时都没有看见。就现有的日服最新版本而言，如果中国玩家有幸去体验一番，相信很快就会淡出。同国内网游流行的“大社区”模式相比，它的内容实在不够丰富，玩点太少。如果不是以一名中国人的视角去苛求的话，可以说《三国志Online》试图温和地取悦日本本土的玩家，其中很多设定过于自我，没有考虑到其他地区玩家的喜好。比如，游戏中的玩家分为魏、蜀、吴三大势力，但缺少一般网游中天然的阵营对立。同阵营间的PK只存在于部曲（公会）友谊战，即便获胜也无甚奖励；大地图中没有本国和中立区域的概念，不同阵营的玩家见面无法PK——或许这一点日本以外的玩家根本无法想象。敌国不对立？难道历史上的三国就是和谐的大家庭？不仅三国之间没有对立，不同国家的玩家见面还能闲谈交友，相互组队结伴冒险，这听起来就有些扯了……总之，高对抗性的国战模式是完全没有的。要厮杀、要火并，只能去申请官方指定时间的国战。


资深玩家认为，《三国志Online》是RvR的胜利，但其中没有中国玩家能理解和接受的PvP设计

我们可以理解，《三国志Online》体现了日式游戏一贯的温和作风。它是否在温和的程度上陷得太深暂且不论，就游戏本身而言，体现出一种无所适从的混乱感。一方面，框架上贴近主流网游，细节上却不敢走得太远；另一方面，策略性不能从内政上得以体现，公会本来是个可能实现内政元素的地方，却偏偏被设计得粗枝大叶。许多玩家认为，《三国志Online》只赢得了局部的胜利。它既没有汲取《大航海时代Online》在海外全面惨淡的教训，又抛弃了《三国志》系列本身最受玩家欢迎的SLG成分，仓促上马，思维混乱，可惜了《三国志》这个金字招牌。不少国内玩家还在期盼《三国志Online》尽快在国内运营，但国内的运营商恐怕也很清楚，这样的产品如果不经过大手术，在中国必然会遭遇尴尬。实际上，即使是目前的版本，在日本国内的运营状况很难称得上理想，不知只有万人在线的成绩是否能让光荣感到满意？

或许，有些游戏本来就难有网络化的解决方案。《魔兽世界》之于《魔兽争霸》的改变不可谓不大，也没有太多的RTS痕迹，但重要的是，它可以让大多数玩家忘掉《魔兽争霸》，欣欣然地沉缅其中。P

▶在线事件

基尔加丹的倒下

太阳之井高地的最后一道屏障打开仅仅三四天，《魔兽世界——燃烧的远征》（TBC）的最后一个头目基尔加丹就被欧服公会SK-Gaming击败了。面对一个优化组合的团队，面对一群拿休假时间进行高强度Raid的玩家，不管多强大的Boss都显得很脆弱。这是一个辉煌的胜利，胜利背后也能让人看出隐忧。在为天下第一的Nihilum唏嘘感叹的同时，人们似乎又一次感到，就像两年前一样，越来越多的WoW玩家站在了一个十字路口。

■福建 Dreamer

我们都知道，Nihilum已经当了很久的世界第一公会，强大是毋庸置疑的。他们在太阳之井高地的开始阶段，不屑于前3个已经在测试服被打烂了的Boss的首杀争夺，但第一道门一打开，便后来居上率先拿下了艾瑞达双子，证明了自己的实力。可是当大家都在盼望看到他们与此前位居第二的SK-Gaming针对最有分量的最后两个Boss展开激烈竞争时，Nihilum自身却出现了问题。在这种关键时刻，Nihilum竟然流失了重要的成员，不得不临时抱佛脚，重新招募人员！Nihilum最后只取得第三个击杀基尔加丹的成绩，甚至险些输给美服的公会。可见，临阵换人对他们有多大的影响。

不和谐的招新潮

不仅仅是Nihilum遇到了问题，只要去看看北美官方的公会招募论坛，就会发现有非常多奋战于太阳之井高地的公会都在招募新人，很多都需求全职业，最主要的是治疗者。在笔者所在服务器上，从进度第一的某老牌公会开始，每个太阳之井公会都面临严重的人员流失，导致进度停滞。这是怎么回事？我觉得主要是压力太大。本来在TBC中，暴雪已经有意让大多数公会都有机会打一遍高端副本，像黑暗神殿和海加尔峰。太阳之井高地却完全不同，开始阶段的小怪，就给了装备和技术不够的公会一个下马威（反之，一个连格鲁尔都没有打过的公会，都有机会在入门限制取消后击败海山的第一个Boss）。特别增加的“太阳之井辐射”，使副本内所有怪物增加5%命中、减少目标20%的闪躲，所有的治疗者都发现自己不能再一边刷血一边看电视。结合了很多元素的第一场Boss战，其复杂程度更是前所未有，大量的群体伤害及Boss强大的爆发力给治疗者带来了空前的压力。后面的Boss战更是一场比一场难。类似的趋势也出现在PvP方面。第四赛季的装备，包括荣誉装，大多要求具有一定的竞技场等级。对某些人来说那些等级要求并不高，但对广大休闲玩家来说，就意味着PvP装不再是可以轻松拿到的紫装。



SK-Gaming认为，基尔加丹的设计恰到好处，正巧满足了他们对团队副本的期望。但一些休闲玩家说，是北欧国家的高福利政策帮了他们的忙。有意思的是，原Nihilum成员Neg出现在FD的队列里，据说他在前一个公会呆得“并不开心”

玩家：又到分流时

副本给大家带来很大的压力，副本之外又能做什么呢？无穷无尽、枯燥无味的日常任务？没完没了刷荣誉的战场？练第N个小号重复无聊的升级过程？突然，在TBC末期的时候，很多人发现自己已经无事可做。2.4已经是最后一个内容补丁，《巫妖王之怒》（WLK）即使按计划推出也还需要半年时间，不管你属于什么类型的公会，都得面对这段不知所措的空白。况且，WoW运营近4年，优点已让人习以为常，缺点如服务器稳定性、无法兼顾PvE和PvP的平衡性等，一直得不到解决。


长时间以来，AoC以令人惊叹的DX10画面和刀刀飘血的暴力场面名扬四海

有趣的是，WoW最近的人员流失，很大程度上源自Funcom的新网游《科南时代——野蛮人的冒险》（Age of Conan: Hyborian Adventures）的推出。据我所知，有很多人都转去玩AoC了。而这很容易产生连锁效应——一些关键成员跑去玩AoC导致公会不足以Raid，剩下的人因为无事可做，加上朋友的影响，也可能跑去玩AoC。其实并不是说AoC有多么出色，许多玩过的人说，它有一些优点，但缺点也十分明显，还很不完善。也许在新鲜感过后，很多人最后还是会回来继续WoW的进程，就像有些人曾经跑去玩EQ2一样。但这已经让我们看到，WoW对大家的吸引力没有那么大了，艾泽拉斯的各种缺陷使不满和失望在人们心里日积月累。暴雪还是一个神话吗？也许只是个习惯于收月费的冷血运营商而已。

曾经辉煌的DnT已经不复存在，创造惊人纪录的Nihilum会在WLK中东山再起，还是像他们的愚人节玩笑一样解散，没有人知道。如果WLK仅仅提供更高的10个等级，一个比外域更大的诺森德，似乎很难让人摆脱这种“魔兽综合征”。暴雪应该庆幸，现在还没有一个更有趣的网游来为它制造大批的背叛者。P


很难说AoC是个什么样的网络游戏。玩家要先玩大约20小时的单机内容才可以进入网络世界。在5级时可以挑选一个职业，到了20级进入网络游戏的门槛还能再转职一次

▶快言快语

《封神榜II》：概念先行

一款急于得到市场认可的网络游戏，总会使出许多宣传上的手段。口号式的很多，如“世界首创”“国内首款”等；赤裸裸的刺激也不少，像“免费网游最便宜”“来玩就送XX元”。与它们比起来，还有一些运营商喜欢在推广阶段来炒作个新概念，《封神榜II》就是如此。这款于5月底开始公测的游戏，就提出了一个很有趣的概念：第三代网游收费模式。从它内测的成绩来看，这个概念似乎很见成效。

■北京 令狐心剑

在《封神榜II》公测发布会上，这个概念正式被称为“第三代网游收费模式”。当然，这个概念的酝酿不是一朝一夕的。早在封测阶段，烈火的开发人员就着重强调了游戏几个有特色的设计。

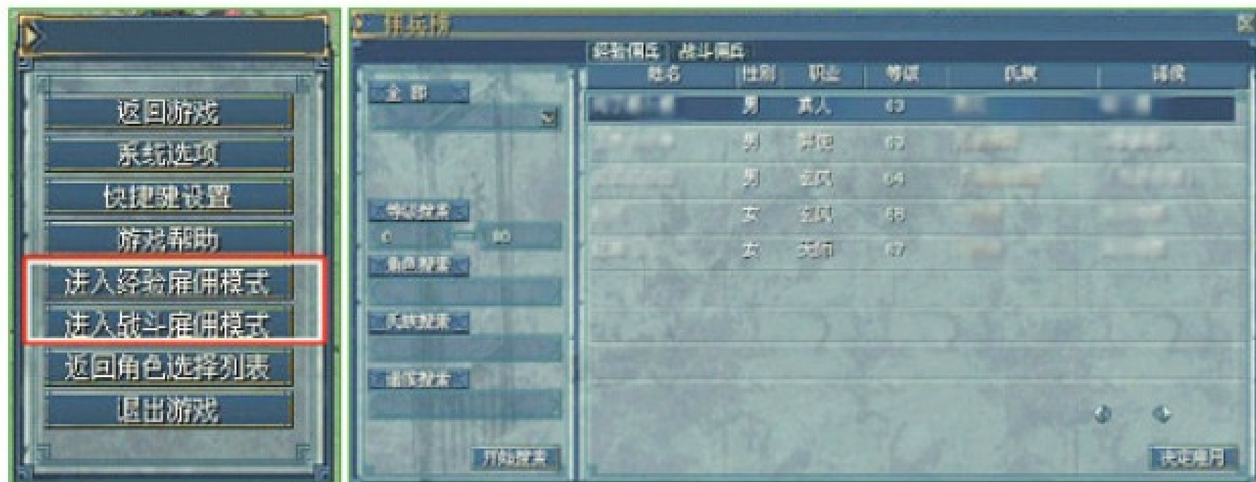
佣兵与信用机制

烈火工作室副总经理刘豫军说，雇佣代练为的是实现玩家“线上线下都升级”的愿望。玩家下线时可以选择“进入经验雇佣模式”或“进入战斗雇佣模式”。在这两个模式下，玩家本人虽然已经下线休息，但他的人物、角色则进入一个可雇佣角色的资料库。那些仍然在线的玩家，可以付出一定的花费雇佣这些“NPC”帮助自己打怪。根据玩家设定的模式不同，被雇佣的玩家重新上线以后可以结算，分别获得一定百分比的经验值和一定数量的金钱。刘豫军认为，雇佣一个有经验的佣兵，他可以帮你升级更轻松，“这是全新的互动式娱乐”。



金山董事长兼代理CEO求伯君在公测发布会上

雇佣代练顶多是为新人设计的快速升级手段，这意味着你可以大摇大摆地拿自己的大号去带小号。比起这个人性化设计，金山在公测发布会上提出的信用机制则更有杀伤力一些。信用机制的核心内容是，玩家通过游戏活动可以获得一定的信用，这种“信用”就像在现实中使用信用卡一样，允许玩家在一定数额之内透支消费。而信用的另一个用途是，你可以利用透支的限额在游戏里暂时“买下”一些收费的道具，进行试用。如果你对身上的衣服不满意，穿上一段时间后甚至可以退回不买。金山高级副总裁邹涛表示：“在免费网游时代，玩家花大价钱购买了装备后，往往会出现不合用的现象，又无法退换。于是，玩家只能再去‘忽悠’其他玩家以期弥补自己的损失，或干脆放弃购买高价装备的打算。这种情况非常有损玩家的积极性，长久下去很可能会损伤网游产业的根本。”



玩家可以选择的雇佣模式和可雇佣角色的列表

网游三代收费模式论

邹涛认为，中国网游经过了几个收费阶段。早期的第一代是点卡或月卡收费制。“很多时候玩家对这款游戏并不了解，但要玩游戏就必须先买单。”第二代是所谓的“免费”游戏，游戏时间免费、道具收费，这些道具用了会有什么效果？是不是我希望的那样，是不是我想要的，同样是个问题。邹涛说：“也许这件装备确实不错，但需要500块钱，玩家可能要5个月才能支付得起。现有收费模式都是一次性付款，不存在分期支付，这就是第二代收费模式遇到的问题。”邹涛眼里的第三代收费就是所谓的“信用机制”，可以先尝后买、先用后付钱，为的是让“玩家玩得开心，花钱花得放心”。


《封神榜II》采用2D引擎制作，起初并不为人看好

当金山提出这样的概念后，舆论并不是全部持赞同的声音。很多人私下里可能说：“这就叫第三代网游收费模式？”质疑并没有错，可是金山的目的恐怕醉翁之意不在酒。或许信用机制因为它的优势很快会成为免费网游里的标准配置，但这能不能称为新一代收费模式，仍然非常可疑。唯一能够确定的是，《封神榜II》内测13万人的成绩倒是实实在在。为了证明这一点，金山甚至特意公布了一组内部服务器上的数据，以显示这款游戏内测的成绩是“2008年新游戏中最好的”。



不管怎么说，一款看似落伍的2D网游冲到具有十几万人的成绩还是令人惊讶的。一个好的宣传点可以成就一款游戏吗？从“发工资”到“最便宜”，从“绿色免费”到“无端网游”，怪不得业界这么喜欢制造“新概念”。P



正名：电子竞技

□大众软件编辑部

前言

电子竞技说来时间也不算短了。2003年11月18日在中国数字体育互动平台启动仪式上，时任中华全国体育总会副主席、中国奥委会副主席的何慧娴女士正式宣布国家体育总局把电子竞技运动列为中国第99个正式开展的体育运动项目。3年以后，2006年9月27日，作为电子竞技的主管部门中华全国体育总会，再次召开新闻发布会，正式公布为电子竞技项目制定的一系列具体管理规定。时至今日，又是两年过去了，中国的电子竞技运动有了长足的进步，我们自己的电子竞技世界冠军已经产生，一些颇具知名度的电子竞技明星开始出现。但是另一方面，广大的群众对于电子竞技的概念依然模糊，“电子竞技运动凭什么被列为正式体育项目？”“电子竞技和电子游戏、网络游戏有区别么？”正是这些概念的混淆，严重制约着电子竞技在全民中的宣传与普及，成为制约电子竞技发展的重要因素。因此，为电子竞技正名，正是其时。

为什么说电子竞技是体育运动

今年是奥运年，我想绝大多数中国人都已经对“更高、更快、更强”的奥运精神耳熟能详。体育运动的意义就在于不断挑战人类自身的极限，它包括体能的极限、速度的极限、技巧的极限以及智力能力的极限。而电子竞技一样在不断挑战中突破着我们人类的思维能力、反应能力、团队精神、自制能力、协调能力以及意志品质的极限，一样体现着“更高、更快、更强”的精神。和其他体育项目一样，都是借助一些体育器械进行着人与人之间的对抗和竞争。体操运动是通过吊环、单杠、双杠进行的人和人之间的竞技和对抗，电子竞技运动则是通过电脑硬件、软件、网络、鼠标、键盘这些作为器械进行的人和人之间的对抗。它们一样有统一的竞赛规则，并且在这样的规则要求下，进行公开、公平、公正的比赛。对比围棋、象棋这样单纯的脑力竞技项目而言，电子竞技对于人类自身能力也有巨大的挑战，这里仅仅举一个简单的例子：


中国奥委会副主席何慧娴女士

在电子竞技中有一个常常提到的名词“APM”。什么是APM呢？APM的全称是：Action Per Minute，中文意思是“每分钟键盘鼠标操作次数”。一般人的APM值在50～70，一般职业选手至少要能达到200，而在War3中，Sky（中国人的世界冠军）的APM达到300左右。而据说当年韩国的Mr.Lim在《星际争霸》的某些高度对抗的比赛中能达到400的APM峰值，也就是说每秒的操作量达到6.66次。这就是极限的挑战。


2006年的上海电竞高峰论坛

有人说，电子竞技在中国能成为体育运动项目，很“荒唐”，是有些部门在争夺网络游戏整块蛋糕的结果。其实，在国际上，已经有很多国家将电子竞技列入体育项目，这并非我国的专利。特别是在2007年第二届亚洲室内运动会上，增加了电子竞技这个运动项目，电子竞技运动第一次纳入国际综合性体育运动会之中，作为一种体育运动已经被国际所公认。

电子竞技与网络游戏的根本区别

不仅对于绝大多数的普通人群而言，就是对于一般熟悉电子竞技、熟悉网络游戏的所谓“业内”人士，也往往无法对于电子竞技和网络游戏给予明确区分。在绝大多数人看来，无论是网络游戏还电子竞技，无非都是用电脑玩游戏。其实作为体育项目的电子竞技虽然来源于电子游戏，但是和普通网络游戏有着明显的区分。体育的很多项目，可能就是脱胎于我们小时候在室外进行的各种各样运动游戏，如爬树、跳绳、玩球，甚至“打仗”。我们说电子竞技之所以从电脑游戏中升华出来，形成体育运动，就像其他体育项目一样，它具备了在人和人之间进行对抗、有统一竞赛规则，并且在这样的规则要求下，进行公开、公平、公正竞争的体育运动的普遍属性，电子竞技和网络游戏操作对象的性质是区分的根本点。也就是说，在虚拟世界中，运动员所操纵比赛的对象属性是公平的，不可以在赛前对操作的虚拟对象属性进行变更。而网络游戏的根本特点，就是每个人的虚拟操作对象是要求操作者不断对其进行升级，而正是这个特质也使得虚拟操作对象具有了专属性。这种专属性就决定了网络游戏中的竞争不可能具备体育运动竞争中的公开、公平、公正的原则，这同时也是网络游戏容易使人沉迷的关键。

所以说，虚拟操作对象是否具备变更属性和专属性，是电子竞技和网络游戏区别的关键所在。只有把握住这一点，才能进而谈到网络游戏的电子竞技化，或者说，什么样的网络游戏可以开展电子竞技。我们认为将现有的、有着广大群众基础的网络游

戏引入电子竞技项目中来，是大势所趋，也必将给传统的电子竞技注入更多活力。但是网络游戏的电子竞技必须要通过开设特殊的比赛服务器等方式，在保证公平公正的前提下进行。网络游戏也将因为开展电子竞技运动而进一步改变公众对其的负面认知，并能够使健康的网络游戏有了更大展示和宣传的空间。我们欣喜地看到，电子竞技项目评审工作已经被纳入主管部门的议事日程，只有公平、公正、公开地把握住电子竞技的门槛，才能真正使大众明白电子竞技与网络游戏的区别，才能为电子竞技的全面发展扫清障碍。

为电子竞技宣传打开绿灯

就在电子竞技被批准成为第99个正式开展的体育运动项目之后不到半年，2004年4月12日，国家广电总局就电脑网络游戏类节目的问题向各省、自治区、直辖市广播影视局（厅）发出《关于禁止播出电脑网络游戏类节目的通知》。“通知”指出，最近，某些广播电视播出机构设置电脑网络游戏栏目，播出电脑网络游戏节目，给未成年人的健康成长带来不利影响，广大群众对此意见很大。各级广播电视播出机构一律不得开设电脑网络游戏类栏目，不得播出电脑网络游戏节目。同时，要在相应的节目中宣传电脑网络游戏可能给未成年人健康成长带来的负面影响，积极引导他们正确利用电脑网络的有益功能，正确对待电脑网络游戏。



电子竞技比赛项目和选手走上电视非常重要

在当时情况下，电子竞技被想当然地和网络游戏划上了等号，电子竞技于是在电视上销声匿迹。大家都知道，电视媒体对于现代体育的影响几乎具有决定性的作用。它不仅仅是影响到受众人群的多寡、项目影响的大小，还包括对于赞助商的回报等现代体育发展中至关重要的问题。电视媒体的导向也进一步影响了社会大众类报纸、杂志等诸多媒体的报道取向，使得如今不断蓬勃发展的电子竞技运动并没能呈现在广大人民群众面前，反而越来越有向特定人群发展的趋势。所以在明确了电子竞技与网络游戏的区别之后，我们大力呼吁要为电子竞技的宣传打开绿灯，特别是电视媒体上，要给予电子竞技运动和其他正规体育运动一样的待遇。在国外，今年1月18日，著名的体育电视界巨头，世界知名体育电视频道——ESPN宣布将和美国游戏联盟（Major League Gaming）合作，开设电子竞技节目报道来自MLG的比赛。在合作中ESPN将开设专题节目，报道MLG在2008年的职业巡回赛，报道内容包括新闻、比赛直播以及采访。与此同时，ESPN的官方网站也将开设一个专门的电子竞技板块来报道有关这个赛事的各种新闻。ESPN这样的动作无疑将对电子竞技在公众心目中的印象起到一个积极巨大的推动性作用，让电子竞技在得到公众认知方面迈开了重要一步。中国的电子竞技运动一样有着广泛的群众基础，中国的电子竞技运动一样在国际体坛上为国争光，没有理由人为地忽视它的存在，也没有理由去淹没这样的精彩。

高校——电子竞技的出路



2007年5月WSVG武汉站，武汉市长亲临比赛现场，显示了武汉政府对于电竞这项新兴运动的支持和关注

不可否认，目前的电子竞技还存在着各种各样的问题和不足。特别是电子竞技运动的基础——俱乐部的建设在很多地方依托在网吧之上。很多电子竞技运动员再次走上了我国一些传统项目运动员偏重专业训练，忽视文化学习的老路。而电子竞技比赛的赛场也往往集中在网吧之内，严重阻碍了影响力，也在普通人群中破坏了电子竞技的形象，特别是不利于真正对电子竞技运动感兴趣的青少年群体的参与。所以，我们建议应该有组织有计划地将电子竞技引入学校，以大学为基地，逐步普及。首先大学这个平台上有着良好的群众基础，一方面可以使电子竞技深植于这个良好的土壤之中，保证电子竞技比赛的受众人数；另一方面，也可以引导大学生正确对待电脑游戏，使他们从沉迷网络游戏中升级到享受电子竞技运动的快乐中来。其次，在高校组建电子竞技俱乐部，对于电子竞技运动员的长远发展有一定保障，这也符合整个世界体育发展的潮流，同时也能使这个新兴的体育项目具备更长远的发展动力。最后电子竞技基地建在大学，设备投入较低，可以很好地利用高校资源，避免重复投资的浪费。同时，也可以使电子竞技运动的赞助商看到实实在在的用户回报，资金的支持已经是现代体育发展中不可或缺的支柱之一。

在高校俱乐部和高校电子竞赛基地的平台之上，组织起规范化的联赛体制。电子竞技的特殊性决定了它能比以往任何体育项目更适合远距离的对抗和竞争。无论是足球联赛还是篮球联赛，在我们这样的大国里，经常一场比赛运动员就要跋涉上千公里，但电子竞技完全可以做到相隔千山万水拼个“你死我活”，只要有适当的比赛监督，就可以实现全国性全年的联赛竞技。我想电子竞技的主管部门，可能更多的工作是组织专业的管理团队进行培训和制度的建设，电子竞技的出路还是要靠多方面的努力，需要政府、企业、媒体和电子竞技运动员相互配合，以推动形成完整成熟的电子竞技产业链。

结语

电子竞技我国被设立为在正式的体育比赛项目已有5年，但由于长期以来形成的认知误区，社会上一直将电子竞技与网络游戏混为一谈，并把大量毫不相关的问题和责任都错误地算在原本健康、益智并充分体现出现代体育精神的电子竞技头上，使得电子竞技运动的发展受到严重阻碍，这使我们非常痛心，也是写这篇文章的初衷。从根本上将电子竞技和网络游戏区别开来，并做好必要的宣传引导工作，促使电子竞技被社会大众正确认识和理解，为电子竞技产业发展创造良好的社会氛围，是我们媒体的责任。探索和形成良性发展的电子竞技产业化发展模式，是电子竞技运动可持续健康发展的重要工作。电子竞技运动产业有着巨大的市场潜力，关键是方方面面如何在这个产业链中找到自己的位置，如何携手合作共同培育市场，从而做到多赢和共赢，这是我们最大的希望。



我们的电子竞技一直不乏玩家热心的支持



最近的魔兽界，最低迷的莫过于亡灵。在去年结束的WCG 2007世界总决赛上没有一个高水平的不死玩家（韩国四大鬼王均未出线），前阵子在武汉结束的MGC国际精英赛上，曾经与亡灵同为难兄难弟的ORC——美兽男LYN也夺得了冠军。曾几何时，作为洛丹伦大陆最让人谈之色变的种族，高等级的亡灵英雄作为死神的代名词，无疑是其他3族玩家心里的痛。但如今，各种族都有了针对亡灵扩张困难的弱点开发的战术，如人族的3本流（及变种猥琐流），暗夜兽王熊猫扩张小鹿海，兽人的暴力二本压制，打压得不死族一度人见人欺。大软最近几期刊登了一些使用亡灵族的战术文章，比如第12期的“小狗蜘蛛一波流”。而笔者也是个忠实的不死族玩家，针对这些特点，最近重新研习了失传已久的“小强蜘蛛流”。这一开始是针对兽族的战术，最近发现拿来对付暗夜也很强，特记录下来与各位分享。

花费	425/100/5	攻击类型	英雄	防御类型	英雄
武器类型	普通	攻击频率	1.9	攻击范围	近战
主要能力	力量	生命恢复	总是	魔法恢复	.01
力量增长/级	3.2	敏捷增长/级	1.2	智力增长/级	1.6
白天视野	180	黑夜视野	80	移动速度	中等（270）
生产时间	55	运输体积	1	快捷键	C

图1

地穴领主（也称小强）曾经都是第三英雄的代名词，配合死亡骑士和巫妖的NEC3连杀曾经威风八面，但是地穴领主就不能首发么？让我们先来看看地穴领主的数据**（图1）**。地穴领主的敏捷和智力很低，但是血多肉厚，请注意它的第二和第三技能**（图2）**，可以弥补其先天的不足：首先刺盾技能不仅可以提升防御，还可以反弹近战伤害。众所周知，普通单位可以对英雄造成全额伤害的只有近战伤害（混乱和英雄攻击亦可造成对英雄护甲100%的伤害），这样可以大大保证小强在战场的存活率。而腐蚀甲虫技能无疑弥补了地穴领主魔法少的缺点。有人会说，小甲虫不是很弱吗？其实不然**（图3）**，初级的甲虫确实很弱，但是在MF的时候完全可以充当肉盾的角色，配合地穴恶魔（也就是蜘蛛）可以很快地MF。甲虫到2级以后的攻击甚至比食尸鬼高了，而且在蜘蛛和骷髅棒的帮助下，小强可以很快MF到3级，能召唤2级的甲虫。2级的甲虫还可以钻地，是个侦察和骚扰的好工具，可以屠杀兽族和暗夜精灵的农民，让其不能安心伐木，拖缓对手科技和兵种成型的时间。

第二英雄则当仁不让的是死亡骑士，不仅可以为部队加死

刺盾[Spiked Carapace]：
增加防御，并且将伤害归还与近战的敌人。

级	持续	间隔	耗魔	距离	作用范围	作用目标	效果	英雄级
1	-	-	-	-	自身	自身	归还15%的伤害，装甲+3	1
2	-	-	-	-	自身	自身	归还25%的伤害，装甲+5	3
3	-	-	-	-	自身	自身	归还35%的伤害，装甲+7	5

腐蚀甲虫：[Carrion Beetles]（自动施放）：
使地穴领主可以从地面上任意一具尸体上召唤一只甲虫。但在同一时间内只能控制最多5只（快捷键C）。

级	持续	间隔	耗魔	出手距离	作用范围	作用目标	效果	英雄级
1	-	6秒	30	90	一个单位	尸体	140点生命，8-9的伤害	1
2	-	6秒	30	90	一个单位	尸体	275点生命，15-18的伤害	3
3	-	6秒	30	90	一个单位	尸体	430点生命，22-27的伤害	5

图2

等级	1\2\3	攻击类型	普通	防御类型	重甲（2）
单位类型	召唤	攻击频率	1.5	攻击范围	近战
武器类型	普通				
地面攻击伤害	平均8.5\16.5\24.5	空中攻击伤害	-		
生命	140\275\430	生命恢复	白天	魔法	-
魔法恢复	-	白天视野	120	黑夜视野	80
移动速度	中等（270）	生产时间	-	快捷键	C

图3

亡缠绕补血，加上邪恶光环还可以增加部队的整体机动力。第三英雄视情况而定，对阵暗夜时可出巫妖带腐蚀之球点杀英雄，技能选择霜之新星和黑暗仪式，小强召唤的甲虫可以喂给巫妖，向其提供无限的Mana。而对战ORC时，由于兽族大部分部队高攻击且对魔法抵抗能力较差，所以第三英雄可选择深渊领主，技能主修恐惧嚎叫和分裂。恐惧嚎叫在1级的时候就能使对手部队减少30%的伤害，这无疑可对兽族以飞龙、狼骑、白牛、步兵为主的部队以强力打击，而分裂攻击对于地面的单位伤害也很巨大。3个英雄都是力量型英雄，在车子、群体治疗和死亡缠绕的照顾下，可以忽略WC双杀的威力。试想你再同时有3到4个2级的甲虫在战场上，它们的攻击输出不亚于食尸鬼，最为重要的是它们还不要钱，这样会给对手多大压力！由于MF不需要很多部队，这样单矿也可以积累出不少金钱。蜘蛛出到三四个就足够了，对方飞龙多的话可以多出点，剩下的人口名额留给雕像和冰龙毁灭。余钱可以拿来买群补和群疗，类似闪避护符这类宝物一般都卖掉买群疗或者群防，在大部队交战时一个群疗的价值无疑高过这类宝物。而在冰龙和毁灭的选择上，只有对兽族白牛或者飞龙多的情况下选择出毁灭，一般还是冰龙为主。而在对暗夜的时候，如果遇到兽王快速MF爆小鹿则可以不出第三英雄，多出点升了瘟疫的胖子，多群疗群补。其实不死族的战场回复能力很强，车子的加血加魔再加上尸体的存在，无孔不入的甲虫无疑是对手的噩梦，对手会发现敌人越打越多，而用于驱散的魔法也不足以驱散这些虫子。

分析完这个战术的特点，现在我结合自己打的2场录像来讲解战术的要点，地图均以TR做例子。

对兽族：在开局上我选择了BV→BC→BZ→BA→BR的开局。先坟场可以快速出蜘蛛，而且可以生产尸体给小强召唤甲虫和骷髅MF。这里我选择快科技慢出蜘蛛，先升级冰塔防御兽族剑圣或者先知的骚扰，在建筑上也很有讲究，目的是为了把基地深处的木头挖掉，放屠宰场和冰龙巢这些重要建筑（图4）。先知首先来我家中压制，这时虽然我的英雄还没出来，但是由于有塔和3个食尸鬼，防御对手的骚扰还是绰绰有余。地穴领主出来后，召唤出了第一只甲虫开始探路，剩下则带领骷髅甲虫迅速MF。很快基地到了2本，这时先召唤死亡骑士，并买好骷髅棒增强MF能力，然后接着摆下屠宰场和第三个房子，资源够后马上攀3本。这里需要注意的是ORC会把先知MF到2级，然后买个单传来到你家中杀农民，所以要将农民也单独编一队。警报一响赶紧切换回基地看看并拉农民走位，在冰塔和3只食尸鬼的帮助下赶走没带步兵的先知，如果先知带了步兵，离基地不远的话在冰塔的帮助下围杀个把步兵还是很简单的（图5～图6）。对手在先知“3陪”了我一阵并发现没什么便宜可占，便会合了牛头去MF，这时我也可以大肆MF了，MF时可以让防御高的小强在前面顶死亡骑士加血（图7）。3本好后回基地买好群疗，然后走到中间买出深渊领主，就直奔对手基地。开战的时候可让小强顶最前，深渊



图4



图5：小强在骷髅蟑螂的帮助下，在DK出来时已经到3级



图6：2级甲虫在骚扰农民和侦察对手部队的组成



图7：可以看到小强身上的装备和高达8的防御


图8：可以看到交战时亡灵在远离战场的1点位置开起了第二矿，这时对手没有精力去考虑你的扩张问题

领主走到对手部队前吼叫，死亡骑士后撤加血。毁灭吸好魔法后就可以决战了，只要走位良好，群补时机用得好，对手的部队一定会被慢慢耗完，一般是对手先知牛头WC双杀后赶紧吃群补，最后的胜利还是蛮轻松的（图8）。

对战NE：现在NE的战术很多，下文中的NE对手采用的是守望者和那迦女妖的配置。对战NE时可以把冰冻塔摆外面些，因为暗夜没有剑圣那样可以隐身进矿杀农民的英雄，摆放得靠外些这样好防御和压制对手的英雄。一开始对手看到我出的小强就一直没去MF，守望者站在门口想等我一出门MF就抓，同时还摆了一个小精灵在附近，等我出门时爆我的召唤单位。这个时候可以先缩着不动，等蜘蛛出来多些了，多齐射几次守望者就得回去。把守望者赶跑后死亡骑士也出来了，照例是MF。MF过程中可以派一只甲虫去骚扰NE的农民，另外一只去看NE扩张的位置。由于对手有双杀技能，所以群体治疗要多买，死亡骑士和巫妖身上买好保命道具，回城道具可以放在小强身上。攻击时可以让英雄和龙打熊，蜘蛛打树妖，这样可以达到最大攻击输出（图9），对手在野外的话没有很好的回复手段很快就打不过，只能TP。如果道具都还没怎么用，那就反过来压制过去。巫妖到3级以后可以考虑专门点对方的敏捷英雄，敏捷英雄在腐蚀之球的照顾下掉血很快，至少可以让守望者这种近战敏捷英雄不敢走位太靠前。重点照顾冰龙，蜘蛛可以不管，当你发现对手和你换掉了蜘蛛，他的熊鹿也没多少了，这时可以全力秒杀英雄。巫妖没魔法了就饱餐一顿甲虫（注意，经常有玩家苦恼雕像在战斗时没有加血加魔，而是把仅有的一点攻击输出也用来攻击，这里可以选中雕像按下S键，雕像就会加血加魔了。这个技巧适用每个有自动释放魔法的单位，比如男女巫，按下S键，有自动释放魔法的单位会优先释放魔法）。这样，相信胜利也会很快到来的。


图9

这个战术不适用对战人族和亡灵，这2个种族驱散能力很强（人类牧师和不死的毁灭），并且都有魔免单位（破法和毁灭），甲虫在这2个族面前很容易变为经验，而且这两个种族的农民也不好骚扰。人类还有开矿猥琐这个战术，遇到这样的人类还是以机动性好的死亡骑士首发“3陪”为好。没有无敌的战术只有无敌的转型和意识！

战术细节1：开局最好是BV→BC→BZ→BA→BR开局，蜘蛛可以不急着出，小强优先出来。召唤的第一只甲虫可以去侦察，等蜘蛛出来再召唤骷髅，这样可以让攻击力最大化。召唤尸体时优先召唤骷髅，因为骷髅血比甲虫高，攻击力也高。小强到3级后就优先召唤甲虫。假如对手一直抓你的MF的话，可以让小强带骷髅棒单练小点，蜘蛛和冰塔防守家里，避免对手先知或者剑圣带单传来屠杀农民，等死亡骑士出来再集体MF。

战术细节2：对战兽族时第三英雄推荐出深渊领主，腐蚀之球带在小强身上，死亡骑士无论如何都要走在部队后方，攻击输出由小强和蜘蛛和甲虫完成，深渊领主主修恐怖嚎叫。由于小强的护甲有加成，因此保命道具如无敌和血瓶可以给死亡骑士带着。如果前期MF顺利，也就是双方都在埋头MF的情况，死亡骑士出来后第一时间买腐蚀地面带上农民过去TR兽族，这时正常情况是兽族的第二英雄才出来，兽栏和灵魂归宿建造了一半。攻击顺序是先知的狼→步兵，尽量制造尸体。保护好农民，尽量和对手磨时间。众所周知，兽族的回复能力是最差的，药膏很容易被打断，而我们的战术回复能力很强，耗下去等塔起来了会更好打。兽族克制这个战术有两种打法，一种是爆飞龙点杀蜘蛛。由于飞龙死后不会有尸体，所以我们开战时一定要保证最少有4只甲虫，可以出3只石像鬼另编一队来克制对手的飞龙。兽族还有一种打法是狼骑加白牛的经典组合，而且白牛会多一些，这时我们就要多出一点毁灭来应对。白牛的攻击是法师单位中最高的，齐射蜘蛛还是很让人受伤的，范围驱散甲虫也比较克制我们的战术。而毁灭的魔法免疫正好克制白牛，所以3本多出点毁灭打击兽族吧。

战术细节3：对战暗夜时第三英雄推荐巫妖，腐蚀之球给巫妖佩戴，对手部队多的话第一技能修冰甲，给重要单位都加上冰甲。暗夜对战不死族一般是恶魔猎手加熊猫或者黑暗游侠加熊猫，而面对打鬼高手熊猫的酒火二连击，我们一定要买好群补抵消这样的面伤害魔法。而黑暗游侠的骷髅和熊猫的酒雾还是需要毁灭来驱散的，所以最少一个毁灭是必须的。对战暗夜也可以考虑TR的打法，由于暗夜前期一般是AC配合大树MF，我们去TR的时候知识古树一般才建造完成，除了会驱散的小精灵一般不会有很强的抵抗力量，这样就必须注意骷髅和甲虫的走位，不要聚集在一起被精灵爆了。最好拉上家里伐木的3个食尸鬼一起去TR。地穴继续补食尸鬼在家挖木头。这样部队可以最大化，但是假如是黑暗游侠首发，就不要TR了，因为齐射你的单位所变成的骷髅会让你的TR泡汤。P

恐龙猎人 TUROK

■辽宁 枫红一刀流

良品 7.2

制作	Propaganda Games
发行	Touchstone
类型	动作射击
语种	英文

文化包容性：8.0 上手精通：8.0 画面：8.5 音效：8.0 创新：5.0 剧情：6.0

为什么要玩这款游戏

游戏的乐趣在于，穿梭在异星的丛林中，可以见识到各种各样的恐龙，宛如恐龙世界的展列馆。你既可以观察它们，也要和它们展开“亲密”的接触，热血的厮杀。要学习与各种恐龙打交道，了解它们的习性特征。比如双栉龙草食，对人类不感兴趣，可以从它们身边溜过；迅掠龙动作敏捷嗜血成性，要用子弹来招呼；偷蛋龙、冠龙、禽龙等中小型恐龙很容易用匕首的必杀技来搞定，无需浪费弹药。

记得1998年曾玩过《恐龙猎人2——邪恶之种》，那还是Quake模式的纯射击游戏。这一集抛开了前作的设定，加入了更多的策略和动作元素，战斗手段更加变化多端。主角的武器都很有特点——匕首、冲锋枪、脉冲枪、狙击步枪，以及强悍的火焰喷射器和火箭筒，要根据敌人和战场的需要来选择称手的武器。近身用霰弹枪，中程用脉冲枪，远程则用弓箭和狙击步枪。当然，也可以采用潜入模式，像《盟军敢死队》那样贴到身后，手起刀落。

本作中敌人的智能很强，战斗时能够迅速找掩体藏身，还会边横移边扫射，绝不会傻傻站定给你还击，战斗逼真，很具挑战性。

一、劫难余生（Prelude）



01 Turok曾经是一名雇佣兵，受首领Kane的领导。那些屠村杀人的岁月，是他内心经常触及的噩梦。因此他皈依正义的Whiskey组织，希望能洗刷从前的罪愆。

02 在听完长官的陈述后，和战友一道往军械库拿武器，不料飞船遭受飞弹的攻击而坠落，Turok沿着走廊奔逃出去。

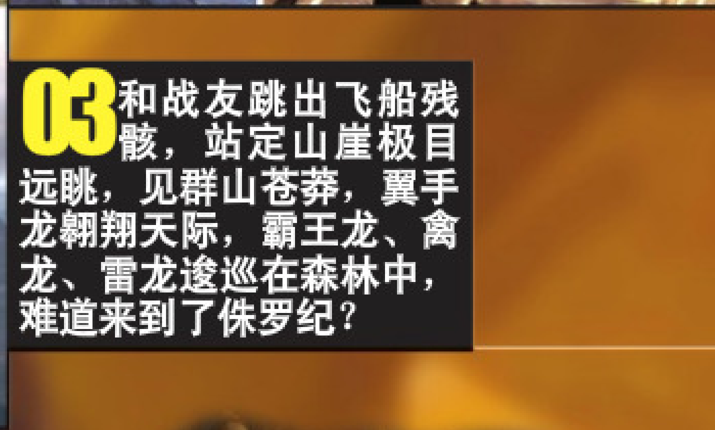






03 和战友跳出飞船残骸，站定山崖极目远眺，见群山苍莽，翼手龙翱翔天际，霸王龙、禽龙、雷龙逡巡在森林中，难道来到了侏罗纪？

二、失落大地（The Lost Land）



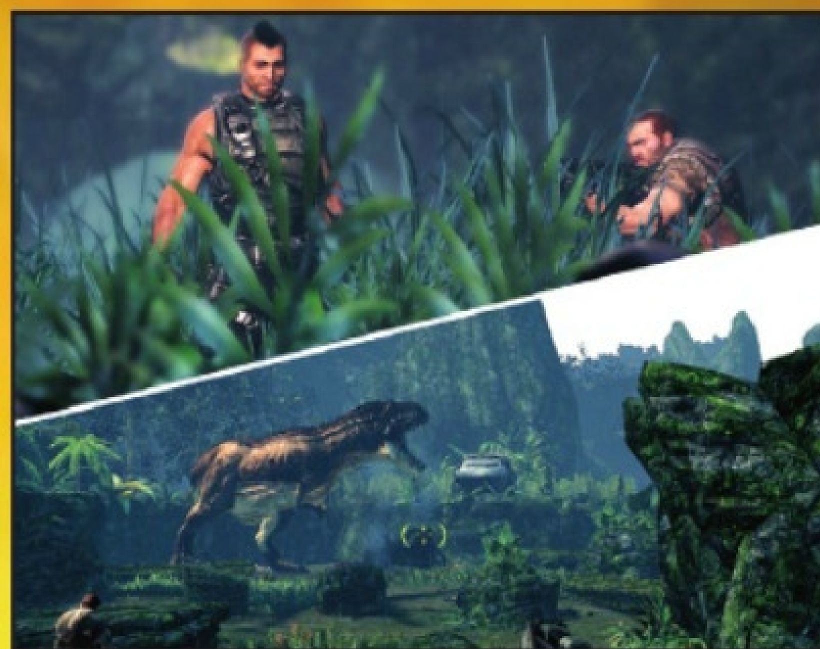




04 一起逃生的战友被恐龙所杀，拿到冲锋枪。在遇到恐龙偷袭的时候，要按屏幕提示来反击，按键不外乎A、D和鼠标左右键。



05往前拾到匕首，找敌人试试暗杀技，由背后接近目标，在屏幕提示时按鼠标左键，手起刀落，爽快麻利。



06和战友Slade会合后，在一片草原遇到大群敌军，用冲锋枪扫射，鼠标右键可放大视角精确射击。不久一只霸王龙出现，吃掉几个敌人后扬长而去。

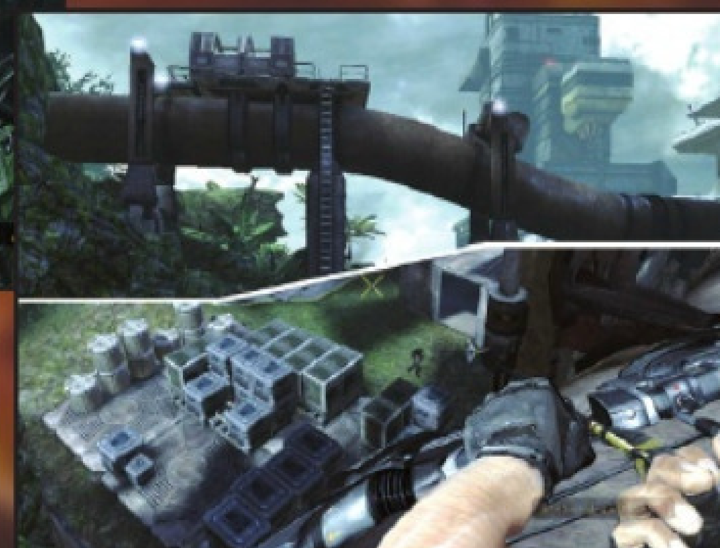
三、恐龙怨念（Bad Blood）



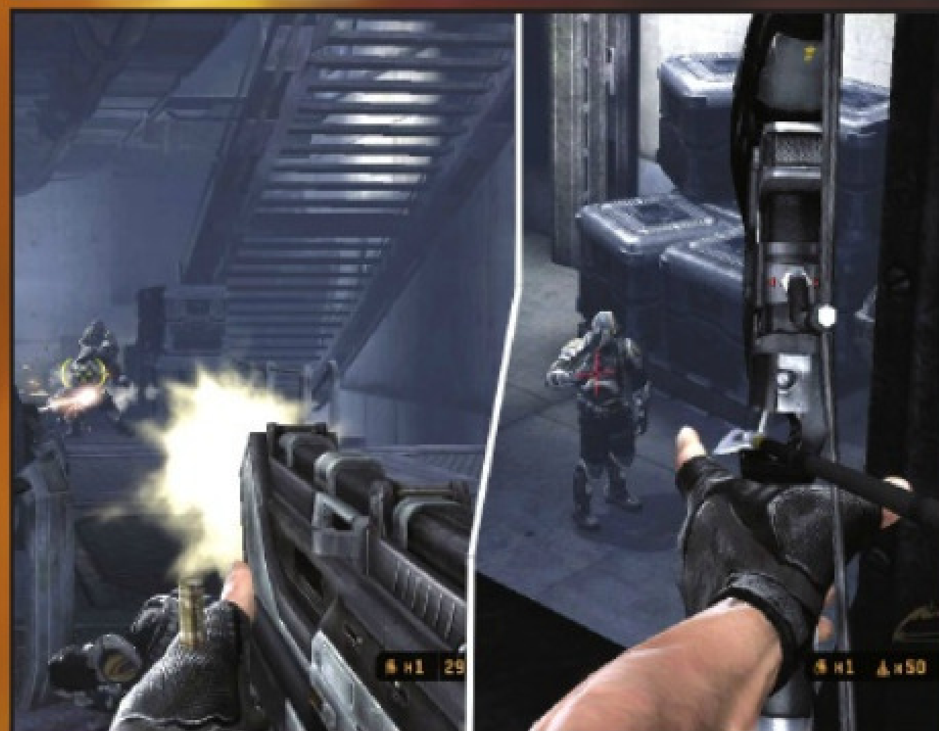
07和战友Slade一道屠龙，在一处谷底找到坠毁的直升机，调查完会遭遇恐龙偷袭，杀完穿越一具恐龙头骨，找绿藤攀上石崖。



08往前来到敌军的恐龙肉加工厂，由侧翼清理敌军，然后在冷冻舱里拿到一把战弓，Turok不由回忆起当初Kane传授自己弓法的情形，往前找敌人练练弓法吧!



09穿过盘旋而上的小桥，到达一处停机坪，解决掉沿途挡路的敌兵来到基地外围。往前爬竖梯到达管道顶部，居高临下清理院落里的哨兵。



10跳落院落进入基地内部，开始是布满管道和蒸汽四溢的车间，杀至3层到控制室，后面是一座5层的车间大厅，清完由对面的门出去。



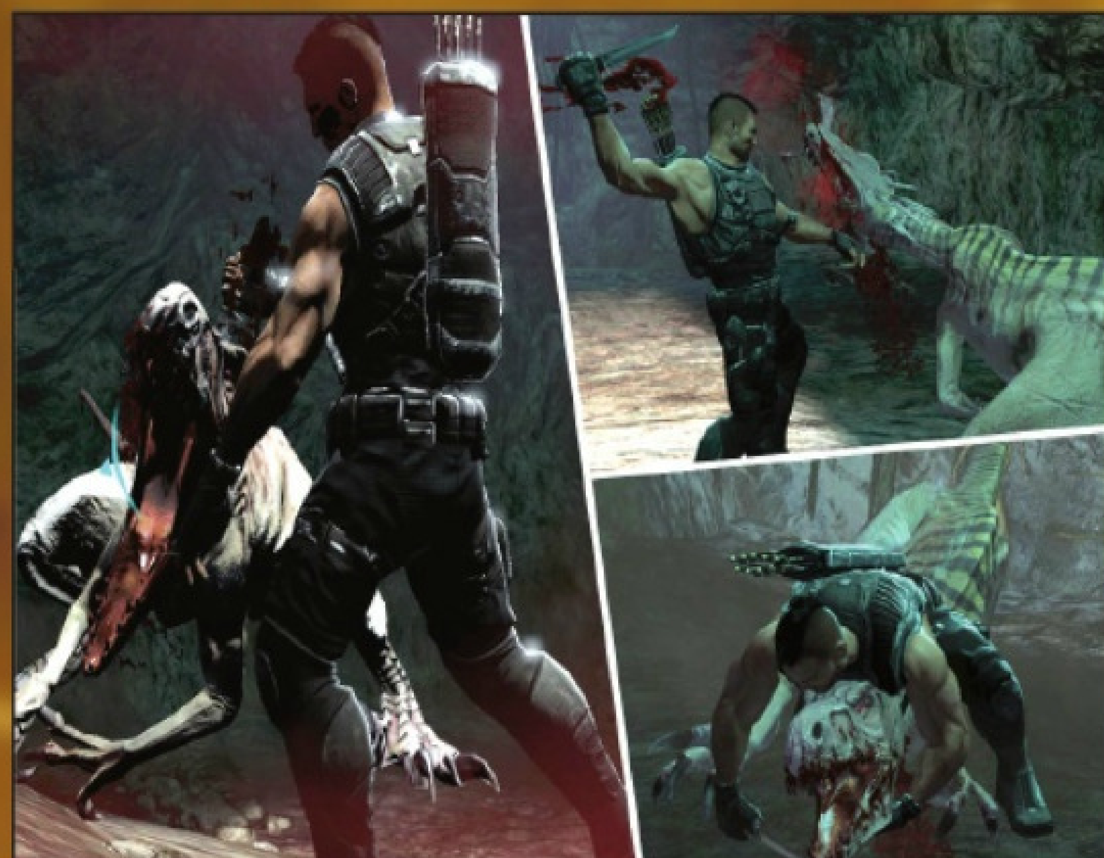
11和Slade会合后，乘电梯朝车间顶部升去。背靠铁箱站立，清理各层出现的敌兵，滚落的燃料桶要优先击爆。电梯中途停止，杀到2层房间打碎墙上的红色按钮……

操作键位	
移动：W、S、A、D	跳跃：空格
下蹲：C	开火/左手攻击：鼠左
视角/右手攻击：鼠右	动作：E
前一武器：鼠轮下	下一武器：鼠轮上
匕首：数字1	弓箭：数字2
武器1：数字3	武器2：数字4
填弹：R	任务目标：F1
快速存档：F5	快速读档：F9
截屏：PrintScreen	

四、死亡之谷（Death Valley）



12要跑到山谷对面的洞穴，必须避开在谷中游荡的霸王龙。换匕首提升跑速，沿一侧行走，观察霸王龙的行踪，趁它远离洞口时迅速冲过去。





14 出洞后沿丛林继续屠龙，攀上石崖遇到另一名失散的战友Reese，他和Slade亲密地交谈着，完全把Turok当成了空气。

13 在昏黑的洞穴被禽龙扫落巢穴，疯狂地屠龙。在过小桥时摔落到更低的洞穴，在这里能拿到霰弹枪，不过感觉还是小刀管用。

五、喜悦重逢（Reunions）





15 在草原分散着几名敌兵，用匕首逐个暗杀，也可爬到高处石崖用弓箭清除。左边的恐龙蛋附近有脉冲枪，攀石壁上去清理直升机投放的大群敌兵。

16 跳入河谷遇到一种会爬树的恐龙，擅长偷袭，按提示操作摆脱它们，用匕首屠杀。转过山谷，三人终于抵达飞船主体的坠落地，与其他战友会合。

六、冷箭幽灵（Ghost in the Shadow）



18 跳到一处满目猩红的峡谷，屠龙清场。往左转到一片草地，解决几名敌人，救出帅气的战友Cowboy。

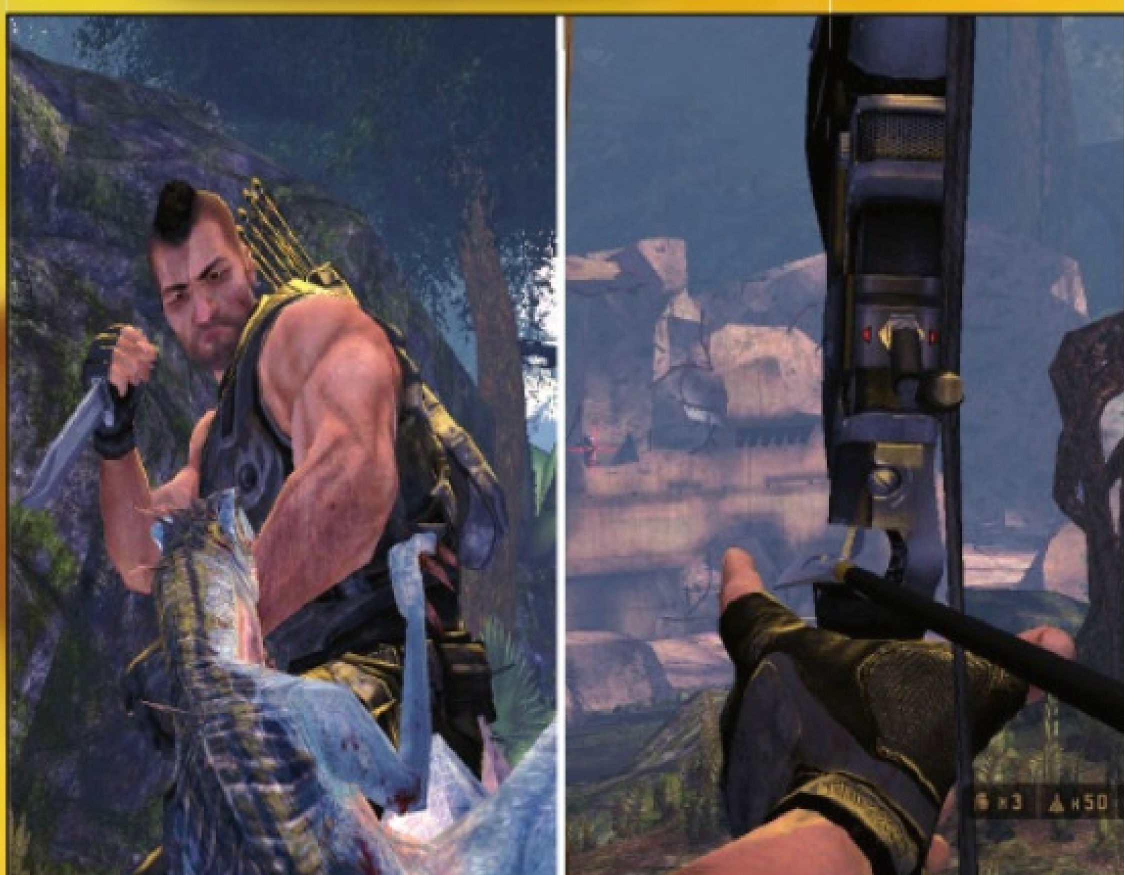


17 Turok要去寻找失落的通讯设备，沿崎岖山道走过去，射杀附在石壁上的恐龙，跳落山谷一路行去。

19 清理山脚停机坪的敌人，在清理战场的时候，幽灵般的身影出现在山崖，一支冷箭贯穿Cowboy的身体，Turok只好带着他返回营地。



七、女修道院（Mother Superior）



20 杀几只恐龙，来到一座修道院废墟外，一名战友不幸被敌人狙杀。先闪到树后，用弓箭清除建筑上层的狙击手。



21 进入废墟清场，占领后会有3批敌方增援部队攻击，守住建筑正中的缺口，或者跑到2楼用狙击步枪来清敌。



22 跑到废墟外屠龙，再找树洞钻出去，路上明显感觉强烈的震动。在一堆飞船残骸旁，战友为找到通讯设备而欢呼，然而乐极生悲，霸王龙出现将他和设备一道掳走。

23 在沼泽杀一群绿恐龙，穿石洞来到一片谷地正式与霸王龙交手。钻到树根或石缝里射击，等它翻倒在地，迅速换匕首跑过去插眼睛，结果Turok被甩到另一边山道上。







24 沿山道屠龙，跳落山脚进入一座废弃的基地，走廊里密布白色的恐龙，杀出去回到营地。然而，由于一起行动的战友全部牺牲，Turok不得不承受同伴们质疑的目光。

八、杀戮战场（Killing Fields）

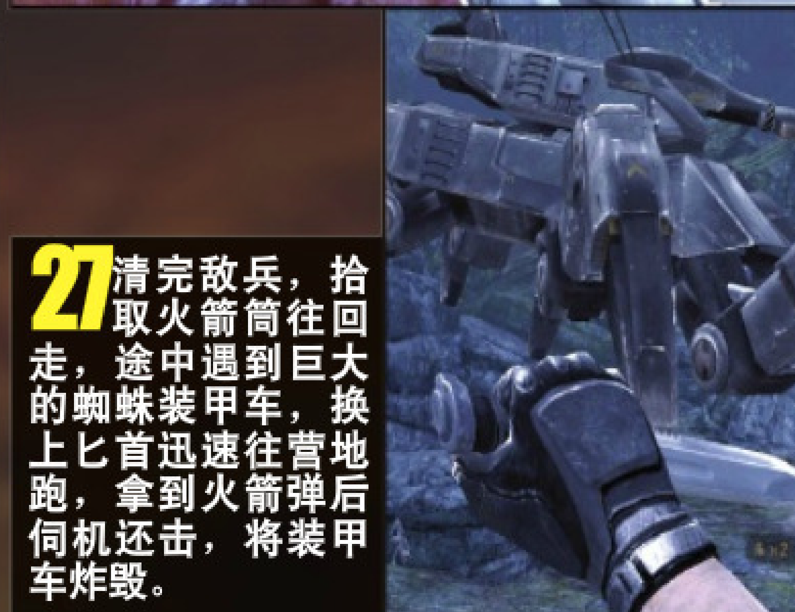




25 冷箭幽灵再度现身，敌人开始朝营地进攻。在清完几批敌兵后，从直升机跳下机枪手，他们在地上设置自动枪塔，要集中火力将他们击倒。



26 前往山谷解救Slade，离开营地朝左前方走，消灭阻击的敌人进山谷。往里走会被敌人的火箭兵轰晕，爬起来快速扔闪光弹或手雷回敬过去。







27 清完敌兵，拾取火箭筒往回走，途中遇到巨大的蜘蛛装甲车，换上匕首迅速往营地跑，拿到火箭弹后伺机还击，将装甲车炸毁。



28 阴沉的天空雷声滚滚，两道光芒从远方直透云霄，给雨夜带来一抹诡异的色彩。Turok和战友一道调查光源，穿过大片雨林，循光线找到一座研究所。



29 进入实验室调查电脑，观看一段Kane留下的影像资料，这时一群蝎子从地底破土而出，让Slade用火焰喷射器来牵制它们，跑到墙边找竖梯爬到屋顶。

九、九死一生（The Shortest Straw）



30 路上蝎子密布，跳下去后Slade控制机枪朝蝎群扫射，Turok趁机爬上前面屋顶，再控制机枪接应Slade上来。朝着停机坪跑去，不料脚底踏空，Turok坠入无尽的黑暗中……

十、一无所有（Down and Out）



31 醒来置身黑暗的洞穴中，从旁边拿到Slade掉落的火焰喷射器，用它解决掉前面的蝎群。在路过石桥时会发生断裂，及时跳过去。钟乳石可以烧断，以此开辟通路。



32 进入一座有水潭的洞穴，步上石桥遇到一条大水蛇。在岸边有3个沼气井，按右、中、左的顺序喷发沼气，在水蛇蓄势的时候点燃沼气，火柱会将水蛇灼伤，直至杀死。

33 与Slade会合，将火焰喷射器还给他。两人一路清理山洞中的蝎群，爬梯子到巨大的洞腹，遭遇大量敌兵，要利用洞底的梯子爬至对面，再沿墙壁的竖梯爬出去。

十一、英雄末路（Heroes End）



36 穿出山谷来到敌人基地外围，利用集装箱和管道的掩护绕到敌人侧翼和后方袭击。建议爬到高处平台用狙击步枪清场，然后冲入基地大门，负责掩护的伙伴壮烈牺牲。

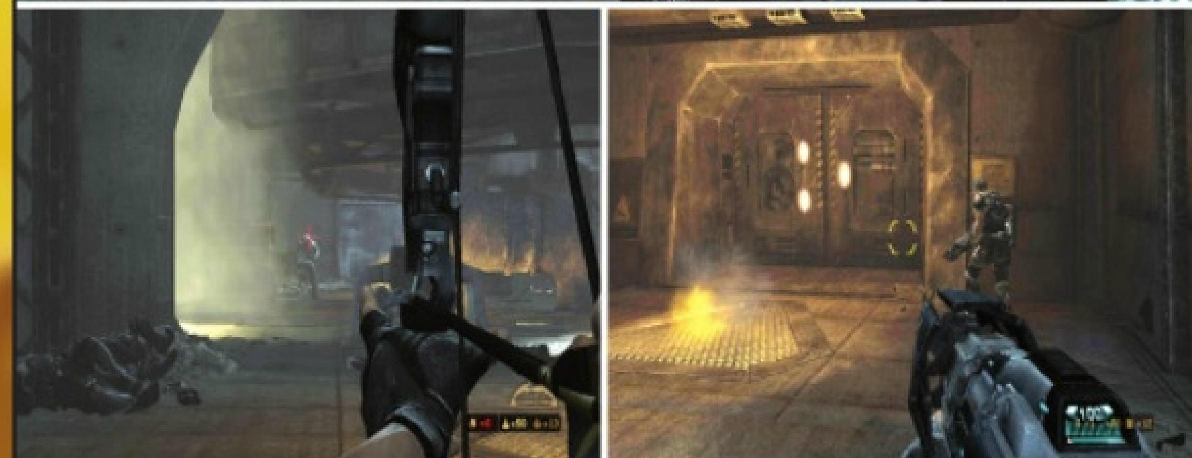


34 离开山洞跑到山脚清扫停机坪，然后沿谷道前行，遇到敌军的两辆装甲运输车，将跳出来的敌军清光，随后大群战友出现，帮忙炸掉敌人的直升机。



35 战友之间的意见发生分歧，争吵声不慎惊动了敌军巡逻队，一场战斗在所难免。战斗中从战友尸体上拾取火箭筒，将空中的直升机炸毁。





37 进入基地内部的黑暗走廊，一路清敌找楼梯到2层走廊，清完两个车间来到一道关闭的大门前，守住这里，杀掉几批敌兵后，大门开启，继续杀出去。



十二、雪上加霜（Salt in a Wound）



38 和战友们会合后到庭院屠龙，然后到控制室调查电脑。回庭院遭到直升机的轰击，迅速往右跑，拾到火箭筒后将直升机炸落。

十三、走投无路（End of The Road）



39 往前转过火山，翻越石梁来到要塞前的石桥，遇到空中密集飞虫的袭击，过桥跑到大门前用脉冲枪灵活射击，要在飞虫吐酸液前射杀它。



40 大门打开后和战友们会合，来到敌人的要塞外，狙击手遭到冷箭射杀，大群敌兵从大门中涌出，朝队员所在围抄过来，还好那只霸王龙会牵制敌人的火力。



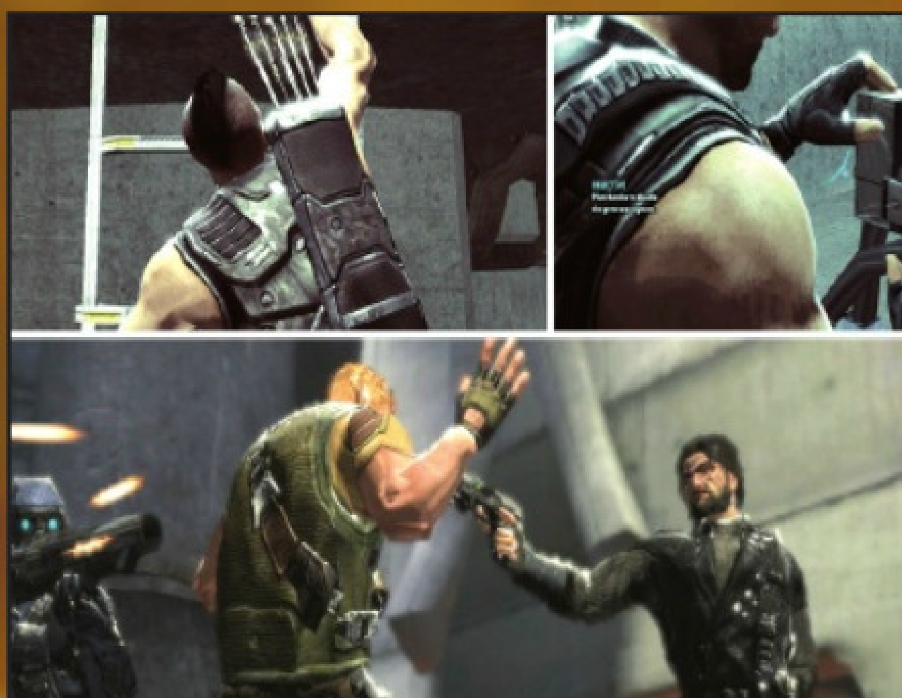
41 杀入满是巨型管道的院落，一路攻到3层平台和战友会合，途中记得到补给点拿火箭筒。在三层遇到敌人武装直升机的攻击，用火箭筒将其炸毁，再由战友炸开的管道潜入基地内部。

十四、四面楚歌（Into the Breach）



42 越过排水渠进入实验室，清理两个大厅的敌人，出门时注意拿火焰喷射器的家伙。杀到走廊尽头发现大门被锁，于是到控制室调查电脑，决定炸掉发电机以开启大门。





43 爬上发电车间的二层平台，沿顺时针方向跑，到3个房间放炸弹。不用理会空中的飞虫，换匕首增加奔跑速度。返回控制室发现Kane将伙伴们俘虏，还好爆炸帮助大家顺利突围。



44 开始身上没有武器，先拾取弓箭，大厅里有敌人在努力开门，背后射杀过去拾枪。大厅里的恐龙在互相残杀，清完场会撞入一只大恐龙，屠完由撞开的缺口离开。

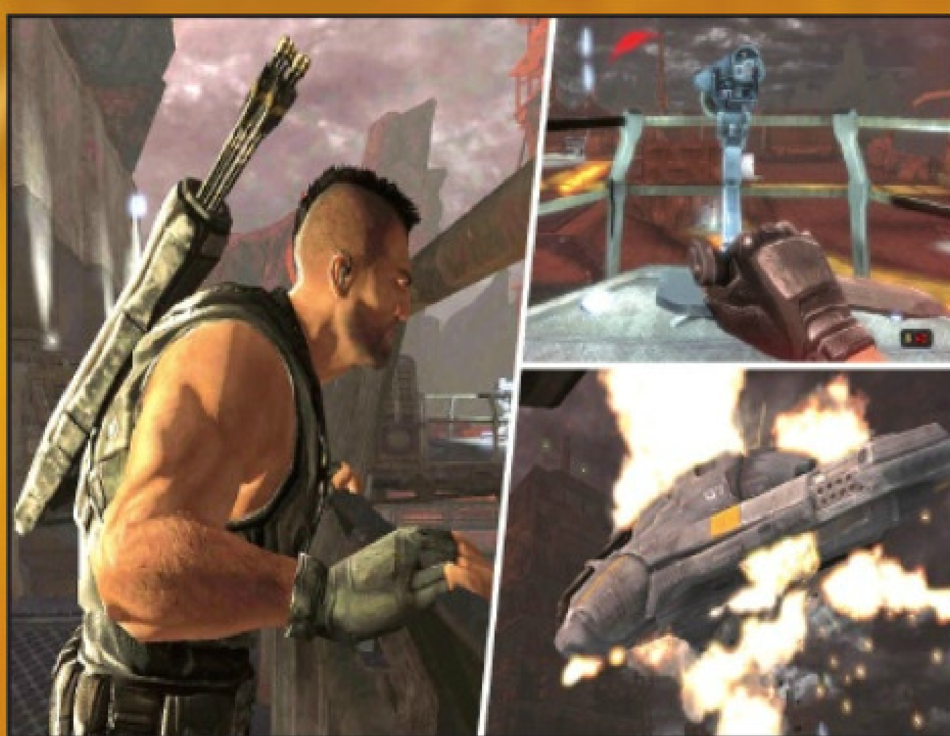


45 正准备乘飞船离开，Turok在监视器上发现Kane的身影，决然跳下飞船返回城堡，打算为死去的战友报仇。

十五、以牙还牙（An Eye for an Eye）



47 飞船坠毁后，Turok和Kane展开一场匕首决斗。操作很简单，按提示按键即可，顺利完成一连串的动作，最终将匕首插入Kane的胸口。



46 杀至外部平台，看到Kane的飞船已经升空，并朝Turok轰击。在两侧各有一座炮塔，换匕首迅速跑过去，控制炮塔朝飞船轰击，射中3弹的话，飞船会坠落到地上。



48 最后是与霸王龙的战斗，重点是快速找到合手的武器，在各铁箱旁的尸体上能拿到霰弹枪、火箭筒等。由于跑不过霸王龙，只能绕箱子跑，趁它掉头的时候发弹。最后等霸王龙倒地，抽出匕首上前插眼睛……



49 结束这一场惊心动魄的战斗，战友驾驶着飞船赶来接应……The End

TUROK

栏目编辑·Cross·cross@popsoft.com.cn

纪元1701——沉睡之龙 流程攻略

Anno 1701: The Sunken Dragon

■游侠 神之影

精品 8.0

制作	Related Designs
发行	Ubisoft
类型	模拟经营
语种	英文

文化包容性：8.0 上手精通：8.0 画面：8.5 音效：8.0 创新：7.0 剧情：8.0

为什么要玩这款游戏

你可能没玩过也没听过《纪元1701》，或许是游戏名气并不大的缘故，但不可否认，这是一款极为出色的海洋模拟建设游戏，它在德国仅上市两周就获得了20万份的惊人销量，并长期占据着销量排行榜的第一位，其开发公司Sunflower也有多年的开发经验，对海洋模拟建设类游戏尤为擅长。在游戏中，你不仅能看到精美的图像效果，听到动听的背景音乐，还能体验到高自由度的发展路线和完善的外交贸易系统，诸多优点使得《纪元1701》成为了一款不可多得的海洋模拟建设大作。时隔一年半，资料片《纪元1701——沉睡之龙》再次卷土重来。这次精心打造的资料片不仅保留了原有的诸多优点，还对一些不完善的地方进行了改进，包括更加全面的经济系统、剧情连贯的单人任务等。更重要的是，这次资料片的主题为“沉睡之龙”，故事设定在远东地区，因此大家在游戏中能看到不少熟悉的东方建筑。如果你之前错过了《纪元1701》，那现在就不要再错过《纪元1701——沉睡之龙》！

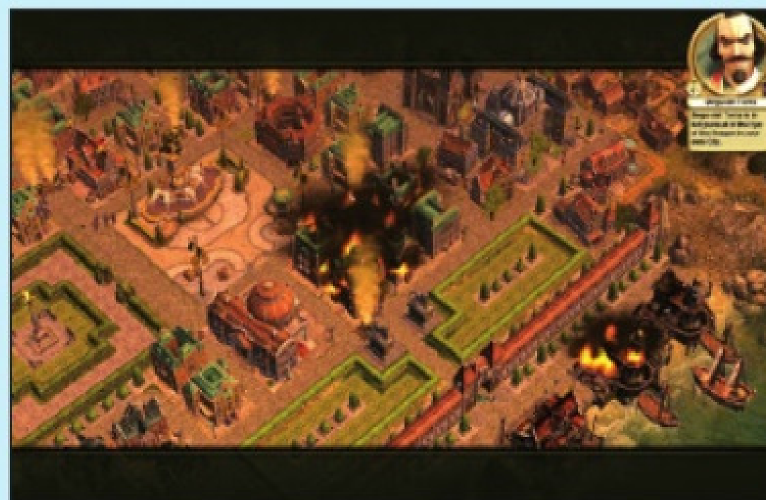
第一关 沉没的城市

接管了芬兰·哈尔奎斯特（Finn Hallqvist）的岛屿，将荒废的蛇麻园和蛇麻酒厂拆除，建造一批新房屋来提高居民人口，等文明升级到殖民地阶段时就直接提高税收，直到财政收入达到50。随着房屋的升级，工具资源会出现紧缺，可与东边的阿兹提克人展开贸易，不过必须先给他们20吨食物和15吨布料，才能购买他们的工具和啤酒。稍后，派遣一艘考察船前往南边探索，发现沉没于海底的神殿后立即返回，否则会船毁人亡。当文明到达市民阶段时，再派遣一艘考察船前往北方岛屿建造仓库、捕鲸场和鲸油提炼厂，接着也在西北边的岛屿上建造仓库，然后将加工出来的灯油运载至这里，来维持圣坛的燃烧，而神殿附近的暴风雨也会随之平息。这时，大力促进啤酒的生产，只要仓库拥有10吨储量，即可用来聘请发明家霍雷肖（Horatio）。等发明家到来后，直接建造发明工场、矿石矿井和矿石冶炼厂，将发明出来的潜水钟装载在一艘考察船上，并派遣这艘考察船再次前往神殿进行探索，探索几次便能找到“龙之眼”，然后将它运回即可。


运送灯油至此，点燃圣坛火焰

第二关 火热的痕迹

返回城市时，这座城市已经遭遇海盗迪戈·戴尔·托罗（Diego del Torro）的袭击，海盗喽罗们四处纵火，试图夺取“龙之眼”。此时，迅速控制一支消防队，对每一个着火的建筑进行灭火，其中有喷水标志的建筑为必须挽救的建筑，由于这些特殊建筑都是逐个出现的，因此没必要立即给它们灭火，建议先熄灭其他建筑的火焰，然后再熄灭这个特殊建筑的火焰，这样才能挽救更多的建筑，不过要随时留意特殊建筑的损坏度。熄灭要塞的火焰后，会获得两队枪兵，这时需要一边控制消防队熄灭火焰，一边控制枪兵摧毁路边的路障和消灭四处纵火的海盗喽罗。如果熄灭了北边消防站的火焰，还能获得另一支消防队，控制两支消防队尽可能地将所有着火的建筑一一扑灭，而托罗点燃考察船之后会离开，最后还要将考察船的火焰熄灭，护送难民离开岛屿。

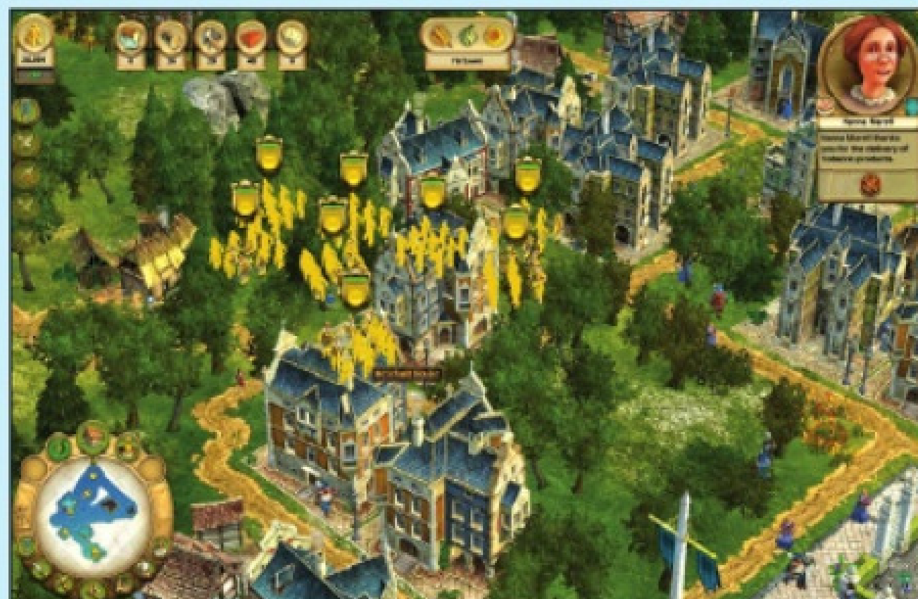

家乡被海盗们纵火烧毁了

第三关 以人民的名义


拆除一些无关紧要的建筑，建造教堂和学校

此关只有一个主线任务，只要建造出参议院即可完成任务，但参议院需要文明到达商人阶段才能建造，因此还必须大力发展经济建设，建议拆除岛上所有的军事建筑，以减少维护支出。由于这座岛屿的市场和房屋都无法拆除，在空地紧缺的情况下，只能拆除一些无关紧要的建筑，例如面包房、织布工小屋等，腾出空位来建造教堂、学校、剧院等建筑，同时还要建造集会所，来抵御敌人间谍入侵。随后，难民的岛屿会发生瘟疫，必须与岛屿附近的女商人格雷斯·玻勒特（Grace Bonnet）合作，用10吨蛇麻草交换瘟疫药品，并迅速送给难民解决瘟疫，对方会赠送一些珠宝作为答谢，这些珠宝可卖给女商人。此关的资源只能自给自足，西南岛屿用来生产啤酒和烟制品，北方岛屿用来生产灯油和蜂蜜，南方岛屿用来生产可可，通过加工这些原料来满足居民各方面的需求，使文明不断升级，一直发展到商人阶段。随着难民的安居乐业，他们会要求建造一座船坞，这些人打算乘船回家，结果路上危机重重，最后还要派遣船只追上他们，并将他们送回居住的岛屿。等商人阶段人口达到2000后，直接在边缘地区建造参议院便可顺利过关。

第四关 黑色舰队


训练士兵抵御海盗的入侵，保护好大学

科学家汉纳·玛瑞尔（Hanna Marell）的商船一开始便会遭到托罗的袭击，控制仅有的3艘舰艇将对方引回船坞，边修理边开火，把对方两艘海盗船都击沉。接着，将卷宗交给玛瑞尔，并将船上的货物卸下，控制3艘舰艇前往东边，找到托罗的海盗营地，并对其船坞进行开火，如果遇到对方巡逻的舰艇，可让损坏度最高的船只将对方引走，一直坚持到摧毁船坞为止，这样海盗就不会继续生产舰艇，而海上的商船也就安全多了。随后，在主岛的仓库附近建造黏土矿坑和砖厂，生产砖头来建造船坞。而后不断生产考察船运输主岛所需要的烟草、巧克力和灯油，如果建造原料紧缺的话，可向玛瑞尔购买。在北方的岛屿建造市场时，玛瑞尔会要求寻找4份研究文件，在附近的两座无人小岛建造市场能找到两份，在海盗基地北边的残骸里能找到另一份，还有一份在主岛北边的沉船残骸里。一旦拥有15吨大理石后，不要急着交给玛瑞尔建造大学，先建造要塞生产一些士兵，守卫在村庄中心附近，抵御由北登陆的海盗喽罗，而战舰则驶往北方，找到运载海盗喽罗的舰艇，只要将它击沉即可过关。

第五关 讨取欢心


不断满足吴亮提出的各方面要求

在亚洲王国的前哨基地，看守前哨的吴亮（Liang Wu）先后提出了几个要求，只有讨得他的欢心才能进入亚洲王国。第1个要求是进贡6吨宝石，此时可先探索一下周围的情况，陆续发现3个文明，分别是艾米里奥·卡斯特里（Emilio Castell）、霍雷肖（Horatio）和卡门·马克萨斯（Carmen Marquez），其中与霍雷肖可以直接签订贸易和约，而其他文明则需要一定条件才能签约。卡斯特里需要进贡一些金钱，马克萨斯需要进贡一艘商船。当3个文明的贸易和约都签好后，可利用三者的进出口关系，赚取一些差价。此外，马克萨斯还会要求找回丢失的货物，这些货物在霍雷肖岛屿的北边，找回后可获得12吨大炮的奖励。然后将这12吨大炮送给卡斯特里，能换回6吨宝石，最后将这些宝石交给吴亮。第2个要求是进贡25吨武器，可在西北角落的无人小岛上建造村庄中心，发展到殖民者阶段，建造矿石矿井、矿石冶炼厂、武器制造厂来生产武器，生产出25吨后立即将制造厂拆除。第3个要求是夺取10面海盗旗，可向卡斯特里进口一些大炮，生产几艘小型战舰去歼灭四处游荡的海盗，以多打少，轻松就能夺取10面海盗旗。第4个要求是换回被俘虏的人质，需要两万多金钱和炸药，金钱可慢慢赚，而炸药则需要请霍雷肖建造发明工场才能生产。



第六关 巨龙苏醒


规模庞大的亚洲王国，令人震撼

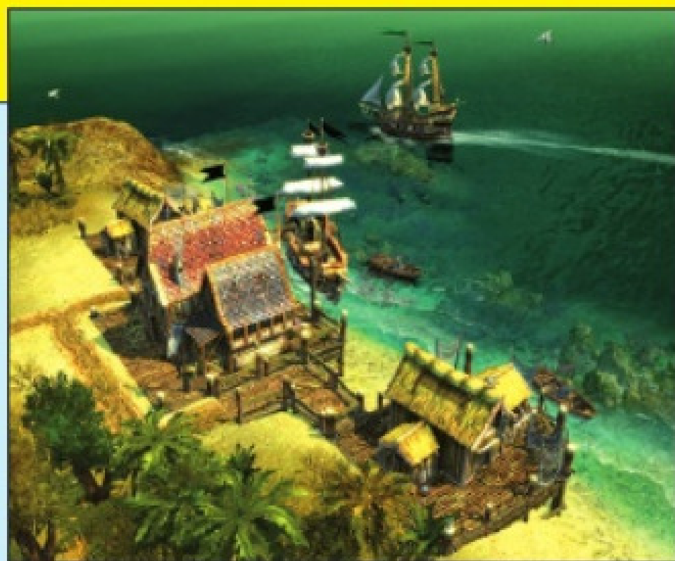
此关难度较大，需要玩家熟练掌握各种基本操作才能过关，因为要与芬兰·哈尔奎斯特进行资源生产的比赛。一开始，直接前往南边的岛屿发展文明建设，建造两座绵羊饲养场，但不要建造织布工小屋，将第一批40吨羊毛迅速送给吴亮。接着，迅速发展到殖民者阶段，在最南方的小岛上建造两座甘蔗种植园，记得要铺上泥路，也将第一批的40吨甘蔗送给吴亮，如果工具不足的话，可以在指定岛屿用20吨食物换取10吨工具，换几次后会出现缉私船，要注意躲避。然后，迅速发展到市民阶段，在最北方的小岛上建造捕鲸场和鲸油提炼厂，将第一批20吨灯油送给吴亮。至于40吨大理石和20吨龙诞香，完全不需要生产就能获得，借助格雷斯·玻勒特的帮助，可用30吨啤酒换取哈尔奎斯特的40吨大理石，注意要用中国舢板船装载才行。在西北、东边、东南3个位置的岛屿上找到3块勋章，将它们交给玻勒特能换取20吨龙诞香，不过需要在东边的暴风雨区域找到遇难的玻勒特，把她送回主岛才能获得。总之只要前几个任务不落后太多时间，靠后面几个任务大理石及龙诞香的特殊获得，基本上能够扭转劣势。

第七关 迟来的实现


重新建设巨龙圣坛，可惜缺少了龙之眼

大部分岛屿遭到了流星雨的毁灭性打击，而自己的岛屿却影响不大，一开始不用考虑其他事情，专心发展岛屿建设，升级市民阶段所需要的啤酒可到南边的小岛去生产，要多利用仅有的资源空地。升级商人阶段所需要的灯油、蜂蜜可在最北方的小岛上生产，可可则在西南方的小岛上生产，商人阶段只需发展到能建造金矿即可。不过，必须保证经济有所获利，总资金达到15 000以上，不然后期可能会出现金钱不足的情况。如果采集完30吨大理石和15吨金子，建议将相关建筑统统拆除，来扭转财政赤字。随后，在圣坛所在的岛屿上建造仓库，通过一座座市场的延伸，让圣坛废墟处于市场的影响之下，然后陆续送去40吨木头、40吨砖头、30吨大理石和15吨金子，直到圣坛修复完毕为止。此外，还要将哈尔奎斯特的道歉信交给吴亮，并替他赔偿5000资金，因此前期必须储足一些金钱。最后，请发明家霍雷肖帮忙建造发明工场，将发明出来的起重机运到圣坛岛屿，并护送哈尔奎斯特与吴亮见面才能过关。

第八关 秘密活动


若要不断发展，必须向外开拓殖民地

回到亚洲王国的前哨基地，一开始控制小船前往东边探索两艘可疑舰艇，能缴获舰艇和一些资源，然后利用这些仅有的资源在南边的小岛上发展文明建设。在发展建设的同时，探索一下周围的环境。其他岛屿有3个文明，分别是亨德里克·约根森（Hendrik Jorgensen）、艾米里奥·卡斯特里（Emilio Castell）和纳达斯凯夫人（Madame Nadasky），只要给约根森10吨木头，便能签订贸易和约，能从他那里购买前期需求量特别大的工具；而纳达斯凯夫人的联盟和约则比较麻烦，需用20吨烟制品从吴亮那里换来手镯送给她，然后再帮她打捞沉船，如果好感度不够的话，可连续给她进贡一些金钱，直到她同意签订联盟和约为止。此时集会增加一项新科技“叛国”，对准约根森唯一的枪兵施用，可获得枪兵的控制权，然后控制枪兵攻击岛屿另一侧的市场，引出隐藏在此的玻勒特，最后利用纳达斯凯夫人提供的兵力，消灭玻勒特的部队，并摧毁那座可疑的市场。



十八世纪的欧洲中国热

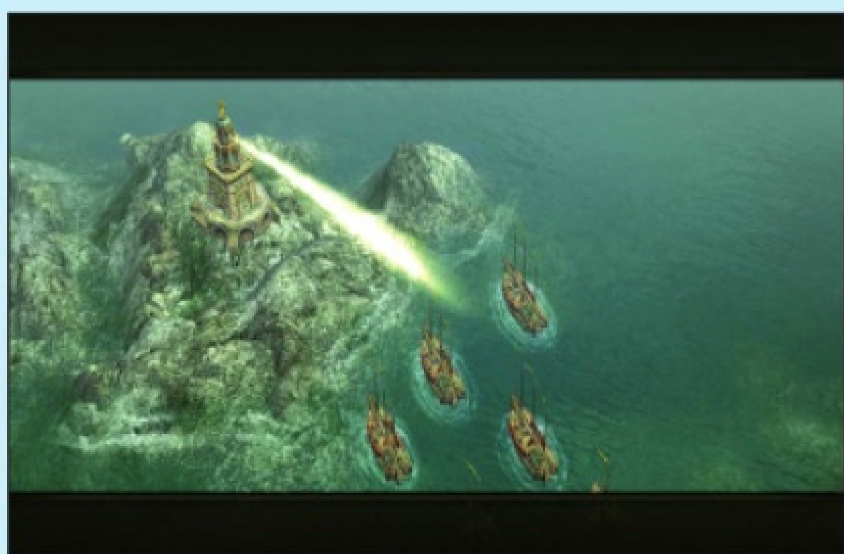
■北京 Griffin

《纪元1701——沉睡之龙》作为《纪元1701》的资料片，主要将玩家的视线带到了远东地区。游戏里面我们能够看到亲切但又不够真实的东方特色，这就是西方人眼中的东方。中国对于他们来说是神秘遥远、充满诱惑的，这种感情自古就有，到了18世纪更发展成为欧洲的中国热。

在游戏里我们能看见很多中国古代风格的建筑，追溯到18世纪，“中国热”除反映在学术界东西方思想文化的交流上，更多就体现在世俗建筑和艺术表现形式中。1740年至1786年期间，普鲁士国王弗里德里希·威廉二世在波茨坦的森林湖泊之间修建的夏季行宫，其中的六角形中国茶亭和名为“龙之家”的宝塔式建筑，就是受到了当时中国热的影响。当时，瓷器橱、宝塔、凉亭和中国式庭院，都出现在欧洲的宫殿里，市民阶层喝着从精制的茶具里倒出来的茶，穿着宽松的从远东进口的丝绸衣服。1709年，德累斯顿一个名叫伯特格尔的化学家开始仿制瓷器。他了解了中国的瓷土——景德镇的高岭土，以及烧制温度等技术上的秘密，经过无数次实验，在欧洲首先烧制成功硬瓷。然后，从德累斯顿迁到了麦森，于是，那里成为德国的瓷器之都。

中国的影响并不仅仅限于实用艺术上，在当时欧洲的政治、历史、哲学、神学等领域里，这个遥远的帝国都成为了灵感的源泉。除伏尔泰、卢梭、狄德罗之外，德国的莱布尼茨也是仰慕中国文化的众多欧洲学者之一，他认为一个历史悠久又如此和平的国家，一定保存了很多欧洲已经失去的东西。当然，就像我们今天在西方的游戏、电影里看到的“中国”那样，始终有种不伦不类的感觉，毕竟文化的差异不是单靠观察就能拉近的。因此，18世纪风靡欧洲的中国热终究流于表面化，但这段历史仍旧成为了人类文明史中一个不可或缺的组成部分。

第九关 舰队


修复灯塔，舰队整装齐发

一开始，救起落水的约根森，并将他送回安全地点，他会赠送一座不错的岛屿，在这座岛屿上发展建设，各种资源都相当充足，发展到市民阶段完全不成问题。工具不够可找约根森购买，烟制品不够可在最南边的岛屿上建造烟草种植园和烟草加工厂，虽然周围几个文明均有成品资源出售，但价格太高，长期进口的话，国库的资金很快会被用光，一旦出现资金短缺，整个文明就要垮掉，因此还是实现自给自足会比较安全。接着，不断在各个岛屿开拓殖民地，提供各种资源以保证顺利达到商人阶段，此时的财政比较乐观，可以放心建设其他建筑，例如在最南端的火山岛建造武器和火炮的生产线。等文明建设相对稳定后，给吴亮送去15吨木头和15吨工具，他建造出来船坞会拱手相让，但需要在船坞之间建造仓库才能正常使用。而哈尔奎斯特也在不断索要修复灯塔的材料，陆续给他15吨工具、15吨大理石、15吨灯油即可。由于生产中国舢板船所需要的黄金在海盗的控制之下，建议生产8队迫击炮兵，从海盗岛屿的东南角落登陆，隔着山头直接将他们的基地炸毁，不然这只能是一场持久战。最后，生产4艘中国舢板船和中国战船，装载着哈尔奎斯特要求的各种资源，前往最北端的迷雾地区。

第十关 燃烧的天空


占领所有无限矿井，这些生产线必须拆除

此关并不难，一开始在西南部的岛屿上发展文明建设，尽快建造出可以修理船只的船坞，只要文明达到市民阶段，便可开始发动攻势了。生产4队迫击炮兵和4队民兵，在几艘中国战舰的掩护下，对岛屿逐个登陆。民兵用来占领对方的市场，并保证能够影响到那些无限产量的矿产，至于其他建筑均可拆除，尤其是矿井和守卫塔，不然光是维护费用就让你吃不消了。此外，可与哈尔奎斯特合作，只要给他150吨铁矿，他就会提供一些武器和大炮，这些能减少一些开支。由于玻勒特稍后也会发动猛烈的攻势，如己方舰艇受伤严重，则必须返回船坞进行修理，能节约的尽量节约。



第十一关 狮子的巢穴


整个剧情的示意地图，情节紧凑

一开始只能控制两艘考察船，基本没什么战斗力，可混在纳达斯凯夫人的战舰里一起对付托罗的海盗船，虽然夫人的战舰一般是对方的首选目标，但自己的考察船也不要太过于英勇，尽量以多欺少时参与几下，情况不利时就跑。等击退托罗舰队的进攻后，帮助纳达斯凯夫人运送一些资料到另一座岛屿，她稍后会将主岛交给你全权打理。尽管这座岛屿会遭到毁灭性打击，但影响并不大，完全可以重建起来，重建过程中注意拆除那些浪费资源的装饰性建筑。等吴亮进驻纳达斯凯夫人的岛屿上时，帮他建造一座仓库，并在流星雨发动前进贡5吨食物和5吨烟制品，可担保城市的安全。如果帮纳达斯凯夫人完成回收残骸的任务，集会会增加一个新科技“投毒”；如果救起遇难的霍雷肖，就能建造发明工场生产水雷。然后，利用投毒、水雷、间谍等手段反复对海盗营地发动攻势，并盗走海盗的粮食，贿赂托罗的警卫，搞得整个海盗营地民不聊生。最后，生产大量炮兵和枪兵登陆托罗的海盗营地，只要摧毁他的巢穴即可。P


凯旋门建筑，在游戏中只是一种装饰

《彩虹六号——维加斯2》系统解析与心得

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

■游侠 奥杰

乾坤一技

《彩虹六号——维加斯2》中的A.C.E.S.（Advanced Combat Enhancement and Specialization）系统可以为玩家角色积累经验并开启新的武器和装备。具体来讲，这一系统包括了4种经验值的获取——普通经验值、攻击经验值、神射手经验值和近战经验值。

一、得到经验值并获取奖励

杀死每个敌人都能获得普通经验值，玩家亲手杀敌每个可获10点经验，队友杀敌玩家可得5点经验，但如果玩家“误杀”队友或自杀则会损失100点经验。由于游戏读档并不会使经验值减少，所以理论上说可以通过不断读档来反复获取经验值以升到最高等级。随着玩家等级的提升，游戏会解锁各种服装、迷彩纹给玩家角色使用，但要想获得新武器奖励则必须通过规定方式获取另外3种专业经验值——攻击、神射手、近战，每种专业均有20个等级，只有当玩家升到偶数级别时才会解锁一种新武器。攻击类解锁的主要是突击步枪和轻机枪，神射手类解锁的主要是一些高精度枪械，而近战类解锁的则主要是冲锋枪和霰弹枪，具体如下：



以突击步枪发起猛攻

1.攻击类（Assault）

①获取专业经验的方法：

冲杀掩体后面的一个敌人或玩家，+3经验。

使用C4杀死一个敌人或玩家，+3经验。

杀死一个使用固定机枪的敌人或玩家，+2经验。

使用手雷杀死一个敌人或玩家，+2经验。

杀死一个使用防暴盾牌的敌人或玩家，+2经验。

②各级别解锁的武器装备：

2级：21E轻机枪
4级：Desert Eagle手枪
6级：G3KA4突击步枪
8级：MG36轻机枪
10级：Raging Bull手枪
12级：AKS 74U突击步枪
14级：M249 SAW轻机枪
16级：FNC突击步枪
18级：AK 47突击步枪
20级：盾牌

2.神射手类（Marksmanship）

①获取专业经验的方法：

远距离杀死一个敌人或玩家，+3经验。

杀死一个正在使用绳索的敌人或玩家，+3经验。

使用绳索中杀死一个敌人或玩家，+2经验。

杀死一个疾跑的敌人或玩家，+2经验。

爆头杀死一个敌人或玩家，+1经验。

②各级别解锁的武器装备：

2级：SV 98狙击枪
4级：TAR21突击步枪
6级：M468突击步枪
8级：92FS手枪
10级：M40A1狙击枪
12级：AUG A3突击步枪
14级：PSG1狙击枪
16级：M8突击步枪
18级：L85A2突击步枪
20级：L96 Arctic Warfare狙击枪

3.近战类（CQB）

①获取专业经验的方法：



多人小队的正面猛烈对攻

近距离杀死一个敌人或玩家，+3经验。

杀死一个眩晕或者被闪光弹致盲的敌人或玩家，+3经验。

盲射杀死一个敌人或玩家，+3经验。

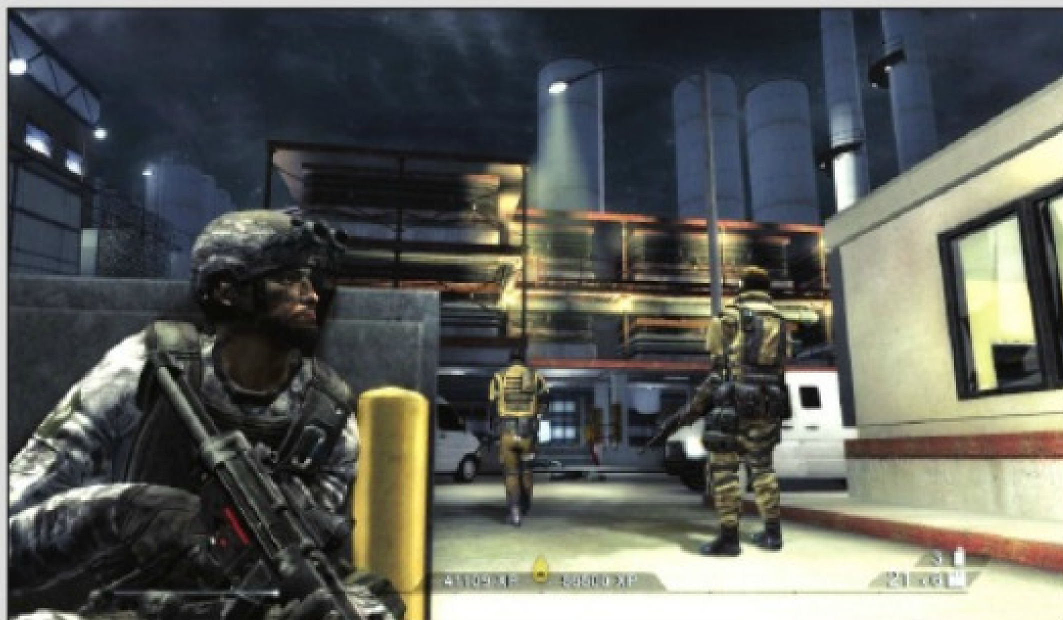
从后面杀死一个敌人或玩家，+3经验。

②各级别解锁的武器装备：

2级：SPAS 12霰弹枪
4级：UMP 45冲锋枪
6级：XM29 L5S霰弹枪
8级：Glock 18手枪
10级：P90轻便突击步枪
12级：MP7A1冲锋枪
14级：Skorpion VZ83冲锋枪
16级：Type 95冲锋枪
18级：AUG PARA突击步枪
20级：500 Tactical霰弹枪

二、轻松获得经验值的一些窍门

1.开篇奖励：如果你拥有《彩虹六号——维加斯》的精英等级存档文件，那么当开始《彩虹六号——维加斯2》游戏后，你将直接获得2500点经验及面罩和头盔。



从背后袭击是近战系的专长

2.在第一关最后的房间拆除炸弹之前，先朝后面的房门投掷一枚手雷，然后跑到左侧（如果面对房门）箱子后面，观察放有机枪的平台，干掉那里的家伙。然后向左看，柱子附近会出现另一个家伙，杀死他，就会发现同一地点会连续出现敌人。建议使用G3KA4突击步枪点射杀死敌人，因为敌人是从相同的位置出现，可以轻松爆头干掉敌人，这样就可以连续获得经

验了。

3.以“Lone Wolf”开始Terrorist Hunt，将难度设定为Realistic，选择Killhouse地图。将敌人数量设置为中下（Low-medium），然后进行游戏。确定带上C4，以便获取攻击经验点数。在地图开始之初，跑上楼梯，将队友放置到第一段楼梯的顶端。立即利用右侧的墙壁作为掩体，可以看到墙壁左侧有绳索。接下来选择进行以下步骤，就可以获得不同的A.C.E.S.经验点数。

①攻击：在掩体后面，投掷C4到绳索下面。等到有人爬绳索，当他爬到一半的时候，引爆炸药，每杀死一个敌人可得到+3攻击类点数。当C4用光后，还可以使用普通炸药。

②近战：盲射爬绳索的敌人，每杀死一个敌人，可得到+3近战类点数。或者等到敌人来到楼梯下面，当他们靠近的时候，从掩体后面跳出来干掉敌人，也可得到+3近战类点数。

③神射手：当敌人爬绳索的时候，直接射击敌人。当敌人连续顺着绳索爬下来的时候，建议使用轻机枪。只要敌人在绳索上，每杀死1个敌人，都可得到+3神射手点数。

4.在Normal或者Realistic难度下，故事模式的第5幕第1个场景，杀死屋顶上的全部敌人，进入建筑物，来到Checkpoint，看到前面有一段楼梯。顺着楼梯下去，发现一扇门后有3个恐怖分子。接下来选择进行以下步骤，可获得不同的A.C.E.S.点数。

①攻击：打开房门，投掷C4，引爆炸弹，获得+9攻击点数。随后，从Checkpoint读取进度，反复进行刚才的步骤。

②近战：使用冲锋枪，选择P90或者Type05弹夹。进入房间，向前跑几步，射杀3个恐怖分子，获得+9近战点数。如果杀死全部3个恐怖分子有困难，可以先干掉右侧的家伙，然后解决面对的两个敌人（对你有威胁的通常是右侧的家伙）。随后从Checkpoint读取进度，反复进行刚才的步骤。

5.在“伏击”（Ambush）任务中，到达终点，命令一个队友拆除炸弹。站在队友旁边，他会抱怨你靠得太近。让其他队友重组，然后命令拆弹的队友朝着炸弹前面的房门投掷手雷，杀死两个敌人。向上看，炮塔旁边有一个敌人，如果杀死他，相同位置将会反复出现敌人，可以反复击杀，这样就可以源源不断轻松获取自己所需的专业经验点数了（在Realistic难度下可以获得更多点数）。


吸引敌人火力，掩护队友突击

6.在“谈判”（Negotiations）中，进行到拆除门上的炸弹时，让小队停在楼梯底部。随后上楼，站在距离对大门几英尺之外的地方。瞄准大门底端投掷手雷。如果投掷手雷之后迅速向后退，就不会被手雷炸死。手雷爆炸时，出现延时的隆隆声，你将获得专业经验点数，不过任务将失败，因为“你违反了命令”，幸好不会失去经验点数，而且从楼梯底部的Checkpoint重新读取进度，反复进行刚才的步骤，可以不断获得点数。


手持盾牌的攻击小组

三、获得成就的方法

除了经验和专业以外，《维加斯2》还有很多成就（Achievements）等着玩家们实现，每实现一个成就，玩家就会得到象征荣誉的勋章、绶带以及奖励分数。这些主要针对多人游戏设置，绝大多数的多人游戏成就都要求至少6名玩家同时参与游戏，这样就杜绝了一部分玩家走“偏门”的可能。以下就是多人游戏中可以取得的成就及实现的方法。

Covert Ops Specialist：要求至少6名玩家在场，获得芯片物品10次。奖励分数10。

Cluster Bomb：要求至少6名玩家在场，使用爆炸性武器同时杀死3个敌人。奖励分数10。

Sidearm Frenzy：要求至少6名玩家在场，使用手枪杀死100个敌人。奖励分数25。

Come Closer：要求至少6名玩家在场，使用霰弹枪杀死100个敌人。奖励分数20。

Spray and Pray：要求至少6名玩家在场，使用冲锋枪杀死100个敌人。奖励分数15。

One Shot，One Kill：要求至少6名玩家在场，使用狙击枪杀死100个敌人。奖励分数30。

Machine Gunner：要求至少6名玩家在场，使用轻机枪杀死100个敌人。奖励分数20。

Demo Expert：要求至少6名玩家在场，在攻防模式（Attack & Defend）中拆除10次炸弹。奖励分数10。


指挥队友投掷烟雾弹

Kamikaze：要求至少6名玩家在场，在攻防模式中安置引爆10次炸弹。奖励分数10。

The House Always Wins：要求至少6名玩家在场，自建并赢得10场比赛胜利。奖励分数15。

Three of a Kind：要求接连赢得3场连续的等级比赛。奖励分数15。

Royal Flush：要求至少6名玩家在场，赢得100场对抗比赛。奖励分数30。

Double or Nothin'：要求连续赢得两场等级比赛。奖励分数10。

The Ace Always Wins：要求连线赢得第一场等级比赛。奖励分数5。

PES2008中的急停变向

Pro Evolution Soccer 2008

■四川 秦国强

与PES2007相比，急停变向在PES2008中的效果更加明显。由于PES2008强化了惯性作用，防守球员在高速回防的过程中很容易出现失位，这时急停的作用就体现出来了。

急停变向最重要的是给防守球员假的信息，使其做出错误的防守动作。PES2008中加强了球员身体对抗性，优秀的防守球员能够在失位的情况下用拉扯动作辅助防守。笔者认为下底后急停变向的效果明显优于扣球转身。KONAMI早在PES5中就引入了卡位系统，而在PES2008中更是体现得淋漓尽致。我们知道进攻球员在高速带球过程中，一旦被防守球员拉扯，就很容易失位，甚至被对方挤出边线，所以要做好急停变向就必须要甩开对方，避免拉扯。加速快，身体敏捷的球员完成这一动作会比较轻松。

在高速沿边路带球时，首先观察防守球员的位置。若己方球员的带球速度慢于对方，这时就会出现一个加速效应，即对方会很快追上我们，并伴随有一种向前冲的趋势。在对方即将超过并向我们靠拢伸腿挡球的瞬间松开方向键，接着按住R1，然后朝着球门一侧变向。以上动作需要注意几点：①尽量让防守球员处于己方球员和球门之间，即沿外线带球，否则直接内切也无需变向了；②果断加速，一些有经验的玩家在防守时并不会全力加速回防，而是保持1～2个身位的距离紧随我们，遇到这种情况就应该立即改变战术，果断加速。如果对方一直采用尾随战术，那么我们有充分的时间下底传中；③急停变向后要立即加速带球，这样才能摆脱优秀防守球员的拉扯；④在大禁区线上急停变向，摆脱防守球员，控制球员与远门柱保持45度射门的进球率很高（如图1、2、3）。









秘技屋

《纪元1701——沉睡之龙》秘技

Anno 1701: The Sunken Dragon

这是一款极为出色的海洋模拟建设游戏，在游戏中只需将你的仓库改为以下名字，即可激活相应的秘技功能：

BonanzaCreek 100 000金

Linlithglow 装满仓库

SiliconValley 获得所有发现

ParadiseCity 仓库中尽可能多地装满货物

MariaDelTule 造树

《半影——黑色瘟疫》隐藏奖励

Penumbra Black Plague

这是一款致力于营造心理恐怖的惊悚冒险游戏。在游戏过程中，进入Swanson的电脑，执行程序“schmup.exe”，输入密码“xor451”，便可以玩到“空间射击”这款隐藏的小游戏了。另外，当游戏通关时，如果成功找到全部10件隐藏宝物，可得到密码“xor451”，而后在游戏安装目录中执行“super_secret.exe”，输入密码“xor451”，就可以观看游戏原画、桌面背景和一段视频录像。

《恐龙猎人》秘技

Turok

使用文本编辑器打开游戏安装目录\Config下的TurokInput.ini文件，找到以下命令行：

[Engine.Console]

MaxScrollbackSize=1024

HistoryBot=0

ConsoleKey=None

改为：

[Engine.Console]

MaxScrollbackSize=1024

HistoryBot=0

ConsoleKey=end

保存后，在游戏中按下End键即可打开控制台，输入以下代码激活相应的秘技功能：

god 无敌模式

allammo 999弹药

allweapons 所有武器

loaded 所有武器

fly 飞行模式

walk 步行模式

ghost No 穿墙模式

behindview 1 第三人称视角

《爱国者——战火中的国家》秘技

Patriots: A Nation Under Fire

这是一款假想发生在美国的反恐战争动作射击游戏。在游戏中按下`键打开控制台，然后输入以下密码激活相应的秘技功能：

god 1 无敌模式

fly 1 飞行模式

unammo 无限弹药

另外还可以用文本编辑工具打开游戏安装文件夹下的Armour.god或Weapons.god文件，编辑修改其中的参数以得到你希望得到的武器、装备、弹药或其他东西。

《彩虹六号——维加斯2》秘技

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

在游戏中开启控制台窗口，输入以下密码：

3311xbxby11y：得到TAR21突击步枪

1y3a4x2b442x：得到M468突击步枪

这两把枪原本在游戏中是要求必须获得足够的A.C.E.S.点数后才能解锁使用的，但输入以上秘技后，玩家就可以在游戏一开始使用它们。

林晓：炎热的7月，不少人开始羡慕起“宅人”们了。这些在家“宅”着坚决大门不出二门不迈的人类，昼夜颠倒，依靠网络和电话工作、生活与娱乐，省却烈日下暴晒挥汗之苦，亦无路上堵车奔波之劳。“宅人”们的“宅生”，除了日渐苍白的皮肤与臃肿的身材，倒看不出有什么不好。“宅人”们大都是游戏发烧友，谈起喜欢的游戏来可以说上三天三夜，但要谈自己的“宅生”便乏味无语。因而这篇“宅人”之游戏故事，实在是难得又难得，千万不可错过——顺便解释一下，我这可不是广告。



一万零一小时的战争(1)

安徽·飘灯

有这么一种年轻人，他们坚决做到千年不宅，宅千年而不腐，腐千年而不残。

像我一样的年轻人一定不在少数。某年某月某日某个客户的咆哮，甚至某辆班车的误点，都变成了压倒骆驼的最后一根稻草。然后那头“骆驼”走到他老板的桌前，像对着过去三十年生命里的童年阴影、教育压力、职场黑暗、股市暴跌以及似是而非的爱情游戏等等说，我不干了。

就好像某台轰隆隆运转的大机器上忽然掉下来某个螺丝钉一样，当啷一声，没有人听见，甚至无须维修工暂停机器做一番检修。螺丝钉带着地心引力赋予它的全部激情滚向墙角，用微不足道的声音，模仿着某个万众瞩目的英雄说：Freedom。

我在二十八岁前一个月成为一名宅男，迄今我还不知道是为了什么。但没有关系，你知道人生总有那么一个阶段需要不为什么而停下来，直到弄清楚为什么再重新开始。好在我之前收入不错，我的积蓄还可以支撑一段日子。

我有一间收藏室，那个七平方米的小屋里藏着许许多多属于“我”的东西。比如小学二年级时作为奖励的那个缺了胳膊的大黄蜂玩具；比如中学的时候兴致勃勃组装的第一台收音机；比如一束送了A女生未果，而在送B女生时被A女生目睹于是也未果的玫瑰；比如火箭输给凯尔特人时被我摔坏的Wii手柄；比如头一回逛潘家园旧货市场花了一千大洋买的大砍刀，那个死胖子信誓旦旦告诉我它是嘉庆年间的玩意儿，但是拿回来被无数人耻笑……打住，故事就从这里说起。

4月17日，大前天，我宅居半年纪念日，也是小区统一收水费的日子。

风高月黑夜，杀人放火天。

那夜我从美梦中渴醒，口干舌燥地去客厅冰箱中拿最后一瓶啤酒，忽然听见正在充电的手机发出嗡嗡的怪声。所谓福无双至祸不单行就是这个道理，你看中了新手机想换一款，但手里的老爷机必定金刚不坏。不过一旦穷困潦倒，身边的东西肯定会一样接一样地出问题。

可能充电的时间太长了，没记错的话我还是三天前把充电器接在电源上的。我拎起手机准备检查一下是不是坏了，刚把拇指按在开机键上，就……听见了很轻很轻的对话声——

“无论如何我准备表白了，那个大头不知道什么时候就把我们卖了。”

“咳，真要拆散的话也不止你们一对呀。再说你上次和王麻子剪刀离婚的时候……”

“她不一样。你不知道，我一看见她，就想起来……”

然后是诺基亚万年不变的开机铃声。嗡嗡声消失了，这间屋子又变得安静，死寂。充满电的手机躺在枕头边，没有电话要打，也没有短信要发，完全是一个虚置的“劳动力”。

我身体一向健康，大脑素来清醒，如果说有幻听这种事至少也该听见小区里谁谁丢了个钱包一类的事情；如果说是手机串线，怎么也得等开机以后吧？不管怎么说，我正无聊到真有只鬼也想抓过来聊天的地步，只要不破财，剩下稀奇古怪的事情越多越好。

渴得要命的感觉又一次占了上风。我关了手机，继续去拿我的啤酒。一低头，看见了冰箱下面、积满灰尘的地板上露出半截王麻子剪刀，孤苦伶仃的，像个弃妇一样。

没事找事大概说的就是我这种人，我决定和这位刚才对话中的女主人公交流一下——

“喂，麻子小姐，听说你不久前离婚了，我表示遗憾。”

“我知道你可能还没有掌握语言这么复杂的功能，不过如果方便的话，能不能麻烦你告诉我一声，您前夫是哪位呢？”

“要不这么着，你给我一点指示。反正咱们家就这么点儿大，你停在哪个方向我就上哪儿找去，怎么样？”

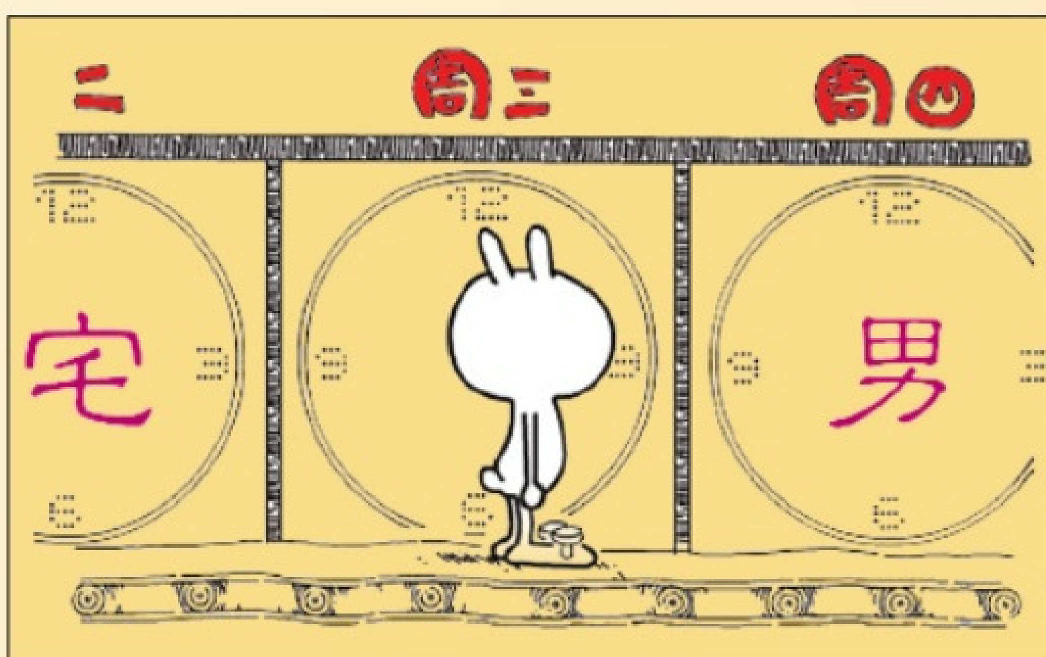
我拨着剪刀这么一转。它转是转了，一个飞旋就从桌子上掉了下来，尖嘴儿朝下扎在我脚背上，火辣辣的疼。

“去你妈的，难怪没人要你！”

我的脚肯定破了，疼得龇牙咧嘴的。我跑回卧室，羞耻的感觉那叫一个拔地而起。我他娘的一个快三十的人了，半夜跟剪刀玩儿，还玩受伤了，说出去丢死人！

但是……我干嘛还要想着说出去？

手机奇怪的嗡嗡声又一次响了起来。我单脚蹦过去打开，什么也没有；举着手机像探雷针一样四下比划，还是什么都没有。我急了，这种某个地方可能有这么一号人盯着你、认识你，但你就是找不着他的感觉太难受了。我决定打个电话给诺基亚维修中心，问问他们



手机在什么情况下会接收到莫名其妙的信号——但就在我按下开机键的刹那，声音又一次响了起来：

“我哪儿知道她叫什么名字？哦，那天大头好像对他女朋友叫唤来着，什么御姐玫瑰……呸呸，我忘了，大头哪有女朋友。我们在这儿住了三年，根本没见女的上门……”

然后又是该死的开机铃声。我有生以来第一次觉得诺基亚的开机铃声这么难听，像哀乐一样。

不过说到《御姐玫瑰》这款游戏，我还真是有点印象。前段日子买了Wii进门，我还特地嘱咐小Kiss帮我刻张碟——那阵子还在上班，没日没夜地瞎忙。但一切都不阻碍我每天回家的第一件事就是抓手柄，直杀到美女共血腥一色，肾上腺与荷尔蒙齐飞的地步。不过这种游戏对体能要求太高，通关了也就拉倒，我实在没有兴趣再玩一次。

我的好奇心越来越浓了。这个“王麻子剪刀的前夫”是谁？是人是鬼？如果真是鬼的话，能先娶一把剪刀再暗恋一款游戏，这鬼的智商着实够低。当然，也不全是。比如在我的个人感情问题上，他看起来有清醒的认识。

我折腾了大半夜，最后人机俱疲。这时候天已经大亮，小区外的马路上渐渐有汽车轰鸣。不知哪位女白领又睡过了头，哐啷一声带门之后，高跟鞋踩着机枪声一样的节奏，狂风暴雨直冲楼底。太阳升起来了，但太阳不是我们的，我和我的手机双双睡去。

4月18日，前天，我表白未果七年纪念日。

满嘴跑火车地胡扯一段八卦很容易，费劲解释一个不合常理的事实很困难——我现在就是这样，对着长长一串通讯名单想了很久，发现我还是只能找小Kiss。

小Kiss这个绰号有个典故。那是大一的下半学期刚开学，情势极度危急，一众小男生还在情窦初开的状态中。但狼多肉少，班里几个有姿色的姑娘被高年级的师兄们尽数拿下。那时候兄弟们还处在我是新生的状态，完全没想到过一个暑假补给就能跟上的问题。大家伙急得围着女生宿舍楼嗷嗷叫，急公好义的小Kiss君便成了我等的救星。

每个校园都有几个这样的假小子，其貌不扬，性别意识压根没觉醒。她们和女生们处得不咸不淡，混在男生堆里玩得不亦乐乎，小Kiss就是其中之一。那时候她穿着万年不变的黑T恤，穿梭于各个女生宿舍，带信带花带礼物，也负责带点反馈回去。她的口头禅是：小case啦！

然则此姑娘口语极烂，每每把case念做kiss。三番五次下来，“小Kiss”名扬四海。

当然了，我们这票人最后全都捶胸顿足大呼走眼。谁也没想到小Kiss长开了之后连跳三级，成了现在的极品女人。

小Kiss不说话的时候是个妩媚漂亮的姑娘，大大的眼、小小的嘴，浑身上下满是东方女性的温柔秀气；着装之素雅、仪态之万千简直想要人……把她给毒哑了。

“哟，又升级装备了？”我瞟了一眼她这一身行头，大概是我一年的生活费。

“就衣服鞋子是真的，包是仿的，项链是假的。”小Kiss一屁股坐在床上，抖开发髻用力甩甩脑袋，光辉形象荡然无存：“今天算是偷了个懒才按时下班。妈的累死我了，打完Boss再换顶级装备。”

“沉迷游戏有害身心健康。再这么下去，不等你打Boss就过劳死喽。”

“少废话啦，我有分寸。来，来，你的灵异事件赶快展示一下。天灵灵，地灵灵，降妖捉鬼我最行！”真不愧是当年唯一一个能跟着我们打完全场的女生，小Kiss的精力旺盛程度不是盖的。

“早准备好了，过来。”手机果然又开始嗡嗡叫，我缓缓按下开机键。

“开机的时候电磁辐射最强，充满电的时候电池温度最高。但我不理解的是，同等条件下的电磁场和温度场为什么收不到信号。更不理解的是，这是什么见了鬼的信号，还能通过扬声器转换出来？”示范完毕，我迫不及待地问。



“你说的都是小case。我弄不明白的是……这是什么见了鬼的话啊——你身为一个插排，不用懂日语也可以和她交流吧？身为一个插排，切。我还身为一盏台灯呢。”小Kiss摇头，手脚麻利地拎出测试仪：“家伙我带来了，估计你机子里没装Marwell 3D吧？我们需要做一个瞬态电磁场的仿真……嘿……嘿！大头啊，我说你还真是士别八年，一点没变，连看片的眼光都，啧啧，一如既往啊！”

“小生我万年御姐控，管得着你么？”我按住她正要往光驱里塞盘的手：“不用这么麻烦，就我屋里这堆家用电器，我觉着吧，靠想象力都能想象出整个相位的磁力线分布图来。现在重要的是，我们得把那个信号发射端找出来。”

小Kiss撇嘴笑：“好，怎么找？”

“你先去收藏室——”

“为什么是收藏室？”

“因为他们说了呀，说在这儿三年了——我这屋子里，三年没动的就收藏室里那堆。”

“大头同学，请问我们今天做的节目究竟是走进科学呢，还是我猜我猜我猜猜猜呢？”小Kiss怒了，“他们说？他们都谁呀？你还真信？你有点常识行吗？那些就是信号混乱而已！”

“爱因斯坦说了，想象力是科学研究中的实在因素。”眼看小Kiss就要进入战斗状态，我赶紧赔笑：“我不开玩笑，小Kiss你相信我一次。这件事本身就已经不能用科学解释了，什么样的信号混乱能混乱到知道我没女朋友？”

“我看你找到女朋友才不能用科学解释呢。”小Kiss扔开仪器的电源线站起来，“好，那我就发挥一下想象力，直接翻出来给你。”

我赶紧跟过去：“你说什么？”

“他不是说插排吗？咱们看看插排边上都有什么，谁和王麻子剪刀有夫妻相不就完了……咦，大头同学，你屋里只有插座没有插排啊？”小Kiss东张西望，不时小心翼翼跨过我的“藏品”。

我一拍脑袋想起来了：“我还真有个插排！”

话一出口我就后悔了，这个小东西……当年足足花了我两个月的功夫，直到现在我还觉得它比我的毕业设计要强得多。

我默默地拿下柜子顶上的旧琴盒，许久不擦，又是一层浮灰——毕业那天，我一手提着行李箱，一手拎着琴盒。盒里只有薄薄的两本证书、一块插排，好像是在嘲笑我那还没开始就已经结束的青春。

小Kiss在握着插排出神：“哈，这个，我差点忘了。”

“我还以为你早就忘了。”（未完待续）

2008年度《大众软件》读者调查

2008年，是“北京奥运”即将成功举办之年，也是大众软件杂志社成立暨创刊以来的第13年，是IT产业及电脑娱乐产业蓬勃发展的第13年。13年中，我们的读者在陪伴杂志成长的同时，也通过这本杂志了解、获取了相应的知识，《大众软件》也成为陪伴一代人成长的良师益友。自2003年我刊成功举办了《大众软件》首届读者调查活动以来，受到了厂商和读者的广泛好评。这些来自最终读者的有效答卷，为我们科学客观地了解读者需求，提供了最为直接而准确的数据；也为知名软件、硬件、游戏厂商分析市场，调整产品定位提供了有益的参考。《大众软件》2008年度读者调查活动在本期正式展开，请大家依照以下问卷认真填写答题卡（见本期134页），并于2008年8月15日之前（以当地邮戳为准）寄到：**北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层512室《大众软件》编辑部“2008年度读者调查”收，邮政编码：100036。**

答题卡复制有效，但每人只能填写1份。如果发现重复，则取消参加活动资格。为保证更多的读者有机会参与本次活动，我们将在第13期、第14期中刊登2次答题卡。

我们将从填写最认真的答题卡中抽取获奖读者，因此请大家根据自己的实际情况，如实填写。这也有助于我们掌握关于读者群最真实的第一手资料，深入了解读者的需求，以便更好地为广大读者服务。

读者调查
大众软件2008 年度

奖项和奖品设置：

特等奖	**3名**	**奖品为价值5000元的笔记本电脑**
一等奖	**6名**	**奖品为价值3000元的数码相机**
二等奖	**20名**	**奖品总价值20 000元**
三等奖	**200名**	**奖品总价值70 000元**
四等奖	**600名**	**奖品总价值75 000元**
纪念奖	**1000名**	**奖品总价值10 0000元**

（说明：根据国家的相关规定，特等奖的奖品金额不得超过5000元，故本次活动我们进行了适当调整。为了更好地回报读者，本次活动我们特别增加了特等奖的读者数量）

为了配合北京8月的奥运盛会，我们打破惯例，将往常在8月举行的社庆等活动延期至2008年10月。在10月举办的大众软件13周年庆典活动暨第三届水晶百合奖颁奖大会上，将公布本次调查结果并抽出大奖，获奖情况和调查结果分析将刊登于《大众软件》杂志上。

希望读者朋友们能给我们以最大的关心和支持，踊跃参与我们的活动。网络投票也将同时展开，请登录“大众软件网”（www.popsoft.com.cn）或“大众游戏网”（www.popgame.com）查看相关事宜。

本活动最终解释权归《大众软件》编辑部所有。

快评



《日系网游的中国困境》这篇文章看得我是热泪盈眶。不因为别的，因为我对《信长OL》的大爱。《信长OL》是我玩的第一款网游，关闭以后尝试了别的一些，根本找不到那种队友间亲密无间、互相依存的感觉。确实就像文章中说的，一个很大的原因是我对日本战国历史非常感兴趣。游戏中我认识的朋友们，有一大部分对于日本战国的认识都是常识性的，但不妨碍他们爱这个游戏。我不算是职业玩家，我也没玩过PS2版的《信长之野望》，以一个纯粹新手的姿态进入游戏，很快就适应了操作。**（天津　yukimi）**

记得在某部电影里，一个龙套角色曾涕泪横流地说：“咱们国家要是能有国外的一半好，谁还愿意出国呀”。从本期专题《中国玩家谈外服》里几位作者介绍的经历来看，大多是出于一种无奈，比如国内停止运营或不适应国内的环境等。如果有一天，无论是运营商的服务还是玩家的素质都有了显著提高的话，我想在外服的玩家还是会选择回到国服的。不过就目前国内的大环境来看，要实现这个目标，改变外国玩家对中国玩家的偏见，似乎要花上很长的时间。**（北京　刘纯根）**

总体这期印象是有点魔兽化，《魔兽世界》的东西在这期里有点多。“网络时代”有《失落的艾泽拉斯——一起域名丢失事件背后的疑惑》，“实用软件”有《<魔兽世界>之豪门盛宴——Vista界面风格化》。文章都是好的，分析讲解得都很详细，就是有点太针对魔兽了。比如软件这篇最好能相应介绍一些别的游戏如何解包。**（北京　E.MMo理想派）**

林晓：2008年第13期的《大众软件》，欢迎评论。请E—mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

读者调查问卷（请将答案直接填写在134页答题卡上，可多选）

读者调查 大众软件2008 年度

第一部分　读者情况调查

1.年龄：
A.18岁及18岁以下　B.19～24岁　C.25～35岁
D.36～45岁　E.45岁以上

2.你来自：
A.北京市　B.天津市　C.上海市
D.重庆市　E.河北省　F.山西省
G.辽宁省　H.吉林省　I.黑龙江省
J.江苏省　K.浙江省　L.安徽省
M.福建省　N.江西省　O.山东省
P.河南省　Q.湖北省　R.湖南省
S.广东省　T.海南省　U.四川省
V.贵州省　W.云南省　X.陕西省
Y.甘肃省　Z.青海省　Ⅰ.台湾省
Ⅱ.广西　Ⅲ.内蒙古　Ⅳ.西藏
Ⅴ.宁夏　Ⅵ.新疆　Ⅶ.香港特别行政区
Ⅷ.澳门特别行政区　Ⅸ.其他国家和地区

3.受教育程度：
A.初中及初中以下　B.高中（中专）
C.大专　D.大学本科
E.硕士　F.博士及以上

4.职业：
A.学生　B.工人　C.农民
D.军人及警察　E.自由职业者
F.国家公务员　G.企业管理人员
H.企业技术人员　I.公司职员　J.教师
K.医务工作者　L.科技工作者
M.财会人员　N.个体经营者　O.其他

5.你使用电脑的主要目的是：
A.工作需要　B.学习　C.进行娱乐
D.上网了解信息及交流
E.在网络上进行商品或金融产品的买卖及利用网上银行交纳各种费用等　F.其他

6.你使用电脑主要是在：
A.单位或学校　B.家中　C.网吧
D.以上3处　E.很少使用

第二部分　大众软件杂志调查

1.你认为2008年改版后的《大众软件》整体质量相比往年：
A.有一定进步　B.变化不明显　C.质量有所下降

2.2008年改版后的《大众软件》令你最满意的是：
A.内容比往年更丰富，综合性强
B.版式比往年更赏心阅目
C.纸张印刷、装帧比往年更精美
D.以上原因皆有

3.2008年改版后的《大众软件》令你不满意的是：
A.杂志整体页码偏少，显得很薄
B.文字信息量与往年相比有所减少
C.文章报道质量比往年有所下降
D.文章版式比往年有所下降
E.印刷质量比往年有所下降
F.随刊赠品减少
G.价格有所上升
H.其他

4.作为电脑应用及娱乐的综合性刊物《大众软件》，同其他同类刊物相比，吸引你的最重要的因素是：
A.价格便宜
B.内容丰富，综合性强，可学习电脑知识并了解电脑娱乐信息
C.杂志的电脑应用部分适合我的需要
D.杂志的游戏部分适合我的需要
E.文章质量高，文笔出众
F.杂志亲和力强，编辑及记者个性突出，趣味性强
G.因为是半月刊，时效性强于其他杂志
H.版式精美
I.长期阅读刊物，建立了信赖感，属于习惯性购买
J.其他

5.你认为《大众软件》杂志中哪些栏目的报道量应适当增加？
A.新品初评　B.专题企划　C.网络时代
D.实用软件　E.硬件评析　F.应用心得
G.双周回眸　H.晶合通讯　I.前线地带
J.评游析道　K.在线争锋　L.攻城略地
M.极限竞技　N.游戏剧场　O.读编往来
P.TOP TEN

6.你认为2008年《大众软件》杂志栏目的整体版式如何？
A.很不错，赏心悦目，对杂志阅读很有帮助
B.还可接受，但仍需改进
C.不够理想，版式较为杂乱，需要改进
D.非常不理想，影响杂志阅读

7.你认为2008年《大众软件》上所刊登能吸引你的广告，通常具备下列哪些因素：
A.视觉效果突出，是一种视觉享受
B.广告创意优秀，产品性能及特色体现得很突出
C.文字详尽，产品特色介绍得很吸引人
D.广告宣传口号有特色
E.广告所介绍的正是自己最关心的产品
F.广告中宣传的某些有奖活动吸引了我
G.广告在杂志中安排的位置非常明显，经常能翻阅到
H.广告除宣传本身之外，还为读者提供了游戏测试账号及体验或产品购买优惠

8.你认为《大众软件》杂志中，哪些位置的广告和形式容易吸引你的注意？
A.封面　B.封面内拉页
C.封面外拉页　D.封二
E.封三　F.封底
G.目录页刊花　H.正文横彩色1/2边条
I.正文竖1/3边条　J.彩色目录页竖1/3边条
K.彩色内页　L.彩色内页跨版
M.单独插页广告　N.其他

9.你最关心的《大众软件》杂志中的广告包括：
A.数码类新品（包括MP3/MP4播放器、数码相机、手机等）
B.软件产品
C.硬件产品（包括品牌台式电脑、笔记本电脑、CPU、主板、显卡、显示器、外设等）
D.网络游戏新产品及更新版本
E.单机游戏产品
F.手机游戏及短信、彩铃下载
G.中国移动或中国电信等电信服务商
H.游戏周边产品
I.电子竞技赛事活动
J.大众软件姊妹刊及杂志增刊

K.化妆品及时尚品牌服装、运动产品、食品
L.其他

10.你经常浏览大众软件杂志的网站及“软盘”论坛（www.popsoft.com.cn）吗？
A.经常浏览　B.偶尔浏览
C.听说过这个网站，但从未浏览过
D.还不知道这个网站，但有兴趣去看看
E.其他

11.你参与大众软件杂志中读编互动活动的动机是：
A.奖品对我有足够吸引力
B.活动形式简单，难度不高
C.活动组织公正，有信赖感，能确保将奖品发到获奖者手中
D.喜欢这家公司的产品或游戏
E.无意中看到

12.你通常通过下列哪种方式阅读《大众软件》？
A.学校、家庭或单位附近的书报亭定期购买
B.书报亭不定期购买
C.同学、同事间传阅或通过图书馆借阅
D.邮局长期订阅
E.通过本刊读者服务部订阅
F.通过网站阅读杂志电子版
G.其他

13.你通常购买或阅读《大众软件》的方式是否便捷？
A.很方便，通过书报亭、邮局、读者服务部、网站等方式可及时看到
B.不够方便，书报亭通常没有出售或已售完
C.不够方便，通过邮局订阅时经常出现收到刊物时间滞后、丢失或损坏等问题
D.不够方便，通过读者俱乐部订阅时经常出现收到刊物时间滞后、丢失或损坏等问题
E.不够方便，因其他原因导致

14.你通常在阅读《大众软件》杂志之外，还购买或阅读其他同类报刊吗？
A.否，《大众软件》是唯一选择
B.是，还阅读或购买其他电脑应用类刊物
C.是，还阅读或购买其他电脑应用类报纸
D.是，还阅读或购买其他游戏类刊物
E.是，还阅读或购买其他游戏类报纸

15.在2009年《大众软件》改版方案中，你可以接受的是：
A.提高价格为7元，并将总体页码增加为176页
B.保持现有页码和目前6元的销售价格不变
C.将杂志由半月刊增加为旬刊（每月3期）
D.将杂志由半月刊缩减为月刊（每月1期）
E.保持杂志开本规格不变
F.将杂志开本由现有标准16开增加为大16开
G.以上方案均不理想

16.如购买2009年《大众软件》，在提高定价的选择中，你会接受：
A.适当提高价格0.5元～0.8元，用于每期赠送1张海报、不干胶人物贴纸或其他游戏周边
B.适当提高价格0.5元～0.8元，用于每期增加8～16杂志正文页码
C.应保持价格不变，既不增加杂志页码，也不附送赠品

第三部分：《大众软件》读者评选（电脑应用部分）

读者调查 大众软件2008年度

1.你认为最值得购买的应用软件产品是：
A.电脑安全软件　B.个人财务软件
C.程序开发设计软件
D.图形处理软件
E.学习及教育软件
F.电子地图及GPS软件
G.企业管理及ERP软件
H.网络应用软件
I.音/视频处理软件　J.游戏及娱乐软件
K.办公及文字处理软件　L.系统工具类软件
M.其他类软件

2.你购买正版软件产品的情况是：
A.经常购买　B.偶尔购买过
C.如遇加密、升级认证等原因，不得已才购买
D.从没购买过

3.你是否使用过国产共享软件？
A.经常使用　B.偶尔使用　C.从未使用过

4.你是否通过付费成为某些国产共享软件的正式注册用户？
A.是　B.否

5.你正在使用的操作系统是：
A.Win9X　B.Win2000　C.WinXP
D.Windows Server 2003　E.Linux
F.Windows Vista　G.其他

6.如果你正在使用正版Windows Vista系统，请选择获得方式：
A.新购品牌机预装　B.新购笔记本预装
C.直接购买零售版系统安装
D.从WinXP等系统升级　E.其他

7.你正在使用的即时通讯软件是：
A.ICQ　B.MSN Messenger
C.腾讯QQ　D.新浪UC
E.网易泡泡　F.Yahoo!Messenger
G.阿里旺旺　H.SkyPE　I.其他

8.你正在使用的影音播放软件是：
A.MPC（Media Player Classic，含暴风影音）
B.豪杰解霸　C.金山影霸
D.PowerDVD　E.WinDVD
F.Windows Media Player
G.Real Player系列　H.WINAMP
I.Foobar　J.KMplayer
K.千千静听　L.酷狗　M.其他

9.你正在使用的杀毒软件是：
A.金山毒霸系列　B.江民杀毒系列
C.瑞星杀毒软件　D.Norton Antivirus
E.PC-Cillin　F.360安全卫士
G.熊猫卫士　H.日月光华
I.卡巴斯基　J.MACfee
K.东方卫士　L.其他

10.你正在使用的CPU品牌是，你首选的CPU品牌是：
A.AMD　B.Intel　C.威盛　D.其他

11.如果你购买双核CPU，首选哪家公司的产品？
A.AMD　B.Intel　C.其他

12.你正在使用的内存品牌是，你首选的内存品牌是：
A.KINGMAX　B.金士顿
C.宇瞻　D.威刚
E.金邦　F.英飞凌
G.海力士（Hynix）　H.三星

I.劲永（PQI） J.勤茂（TwinMOS）
K.超胜 L.其他

13.你正在使用的显示芯片品牌是，你首选的显示芯片品牌是：
A.AMD（ATI） B.NVIDIA C.XGI
D.S3/VIA E.Intel（整合） F.其他

14.你正在使用的显卡品牌是，你首选的显卡品牌是：
A.讯景 B.华硕 C.技嘉 D.七彩虹
E.微星 F.蓝宝 G.耕昇 H.富士康
I.迪兰恒进 J.双敏 K.铭瑄
L.盈通 M.小影霸（新天下）
N.升技 O.艾尔莎 P.丽台 Q.翔升
R.昂达 S.硕泰克 T.Inno 3D（映众）
U.斯巴达克 V.其他

15.你正在使用的主板品牌是，你首选的主板品牌是：
A.华硕 B.Intel C.技嘉 D.微星
E.升技 F.七彩虹 G.富士康 H.翔升
I.华擎 J.磐正（EPoX） K.梅捷
L.盈通 M.双敏 N.精英 O.QDI
P.隽星 Q.影驰 R.磐英（新天下）
S.昂达 T.冠盟 U.硕泰克 V.杰微
W.捷波 X.其他

16.你正在使用的CRT显示器品牌是：
A.三星 B.飞利浦 C.AOC（冠捷）
D.优派 E.LG F.明基
G.爱国者 H.NEC I.EMC
J.索尼 K.美格 L.三菱
M.NESO N.现代 O.长城
P.EIZO Q.大水牛 R.梦想家
S.其他

17.你正在使用的液晶显示器品牌是，你首选的液晶显示器品牌是：
A.三星 B.飞利浦 C.AOC（冠捷）
D.优派 E.LG F.明基
G.爱国者 H.华硕 I.长城
J.戴尔 K.索尼 L.ACER
M.EIZO N.美格 O.惠普
P.奇美 Q.NEC R.TCL
S.玛雅 T.NESO（纽索） U.其他

18.你正在使用的硬盘品牌是，你首选的硬盘品牌是：
A.希捷 B.迈拓 C.西部数据
D.富士通 E.三星 F.日立
G.东芝 H.其他

19.你正在使用的光存储设备（包括蓝光、CD/DVD光驱、CD/DVD刻录机、COMBO）品牌是，你首选的光存储设备品牌是：
A.三星 B.先锋 C.华硕
D.明基 E.索尼 F.爱国者
G.浦科特（PLEXTOR） H.建兴
I.LG J.飞利浦 K.理光
L.惠普 M.NEC N.昂达
O.台电 P.建碁 Q.志美
R.微星 S.其他

20.你正在使用的音箱品牌是，你首选的音箱品牌是：
A.漫步者 B.冲击波 C.轻骑兵
D.创新 E.三诺 F.麦博
G.罗技 H.飞利浦 I.惠威
J.多彩 K.奋达 L.兰欣
M.奥特蓝星 N.其他



21.你正在使用的耳机品牌是，你首选的耳机品牌是：
A.森海塞尔 B.达音科
C.索尼 D.飞利浦 E.硕美科 F.嘉禾
G.罗技 H.AKG I.漫步者 J.OVC
K.铁三角 L.其他

22.你正在使用的CPU散热器品牌是，你首选的CPU散热器品牌是：
A.Thermaltake（Tt） B.CoolerMaster
C.AVC D.富士康（Foxconn）
E.九州风神 F.散热博士
G.急冻王 H.终结者
I.华硕 J.技嘉
K.土狼 L.超频三
M.思民 N.其他

23.你正在使用的输入设备品牌是，你首选的输入设备品牌是：
A.微软 B.罗技 C.明基 D.双飞燕
E.多彩 F.新贵 G.LG H.爱国者
I.三星 J.RAZER K.其他

24.你正在使用的摄像头品牌是，你首选的摄像头品牌是：
A.昂达 B.现代 C.罗技 D.创新
E.多彩 F.QQ电脑眼 G.网眼
H.环宇飞扬 I.台电 J.今视通 K.奥美嘉
L.微软 M.其他

25.你正在使用的机箱品牌是，你首选的机箱品牌是：
A.爱国者 B.富士康 C.百盛
D.金河田 E.世纪之星 F.大水牛
G.银河 H.技展 I.青瓦
J.星宇泉 K.AOC（冠捷） L.伟训
M.多彩 N.Thermaltake（Tt）
O.Coolermaster P.鸿宇 Q.百事得
R.联志 S.其他

26.你正在使用的电源品牌是，你首选的电源品牌是：
A.航嘉 B.富士康 C.长城
D.金河田 E.Thermaltake（Tt）
F.世纪之星 G.百盛 H.鑫谷
I.多彩 J.技展 K.全汉
L.其他

27.你正在使用的打印机品牌是，你首选的打印机品牌是：
A.佳能 B.爱普生 C.惠普
D.方正 E.联想 F.利盟
G.柯尼卡美能达 H.三星 I.富士施乐
J.其他

28.你正在使用的电脑整机品牌是，你首选的电脑整机品牌是：
A.戴尔 B.联想（包括原IBM旗下Think品牌）
C.惠普 D.方正 E.长城
F.Acer G.明基 H.清华同方
I.清华紫光 J.TCL K.苹果
L.七喜 M.海尔 N.海信
O.神舟 P.新蓝 Q.其他

29.你正在使用的笔记本电脑品牌是，你首选的笔记本电脑品牌是：
A.戴尔 B.联想 C.惠普（含康柏）
D.东芝 E.索尼 F.华硕
G.明基 H.Thinkpad（原IBM）

I.Acer　J.方正　K.清华紫光
L.三星　M.LG　N.神舟
O.同方　P.微星　Q.富士通
R.苹果　S.优派　T.海尔
U.新蓝　V.TCL　W.其他

30.你正在使用的数码相机品牌是，你首选的数码相机品牌是：
A.佳能　B.尼康　C.富士
D.索尼（包括柯尼卡美能达）　E.明基
F.柯达　G.奥林巴斯　H.宾得
I.爱国者　J.理光　K.三星
L.三洋　M.卡西欧　N.松下
O.通用电器（GE）　P.其他

31.你正在使用的手机品牌是，你首选的手机品牌是：
A.摩托罗拉　B.诺基亚　C.三星
D.飞利浦　E.索尼爱立信　F.明基西门子
G.波导　H.夏新　I.多普达
J.联想　K.LG　L.长虹
M.惠普　N.西门子　O.TCL
P.康佳　Q.夏普　R.华为
S.中兴　T.阿尔卡特　U.泛泰
V.海尔　W.UT斯达康　X.NEC
Y.其他

32.你正在使用的MP3播放器品牌是，你首选的MP3播放器品牌是：
A.爱国者　B.创新　C.苹果（iPod）
D.明基　E.三星　F.台电
G.JNC　H.MPIO　I.联想
J.LG　K.iRiver　L.NEC
M.方正　N.DEC　O.索尼
P.海畅　Q.朝华　R.现代
S.PISA　T.MSC　U.德劲
V.魅族　W.爱欧迪　X.丹丁
Y.昂达　Z.OPPO

33.你正在使用的DV（数码摄像机）品牌是，你首选的DV品牌是：
A.索尼　B.松下　C.三星
D.佳能　E.JVC　F.东芝
G.爱普泰克　H.其他　I.没有

34.你正在使用的数码存储卡品牌是，你首选的数码存储卡品牌是：
A.SanDisk　B.莱克沙　C.PQI
D.Kingston　E.Kingmax　F.DEC
G.英飞诺　H.索尼　I.威刚
J.宇瞻　K.勤茂　L.创见
M.其他　N.没有

35.你正在使用的视频播放器（MP4）品牌是：
A.三星　B.爱可视　C.创新
D.苹果　E.现代　F.PQI
G.台电　H.魅族　I.爱国者
J.其他　K.没有

36.你正在使用的无线网卡或路由器品牌是，你首选的无线网卡或路由器品牌是：
A.TP-link　B.D-Link　C.华硕
D.NETGEAR　E.思科　F.LINKSYS
G.技嘉　H.Buffalo　I.阿尔法
J.华为　K.其他　L.没有

37.你经常访问的综合门户网站是：
A.新浪　B.搜狐　C.网易
D.TOM　E.中华网
F.腾讯　G.猫扑（MOP）
H.其他

读者调查
大众软件2008年度

38.你经常使用的搜索引擎是：
A.Google　B.百度（Baidu）
C.搜狗（sogou）　D.YAHOO
E.新浪爱问（iask）　F.中国搜索　G.其他

39.你经常选择网络购物的网站是：
A.卓越　B.当当　C.贝塔斯曼
D.淘宝　E.eBay（易趣）
F.腾讯拍拍网　G.八佰拜　H.硅谷动力商城
I.搜狐商城　J.新浪商城　K.京东商城
L.其他

40.你经常使用的网络支付平台是：
A.支付宝　B.安付通　C.PayPal
D.易宝　E.快钱　F.网银在线
G.财付通　H.银联电子支付
I.中联iePay　J.AllBuy在线支付
K.其他

41.你正在使用的移动通信服务是：
A.中国移动GSM网　B.中国联通GSM网
C.中国联通CDMA网　D.小灵通
E.中国移动TD-SCDMA网　F.其他

42.你的电脑中使用最多的10款软件（包括操作系统软件及应用软件）是（请依次填写）

第四部分：《大众软件》读者消费调查

1.你准备或已升级为Vista操作系统了吗？
A.是　B.否

2.如果你目前仍未升级为Vista操作系统，原因是：
A.正版软件的价格太贵
B.使用的电脑配置较低，无法满足系统需要
C.目前支持软件较少，常用的应用软件无法在该系统下完美运行
D.个人使用习惯，对新操作系统需较长时间适应
E.其他

3.你认为Vista操作系统（标准商务版）的售价应为多少比较合理：
A.系统本身应为免费，可通过提供升级或其他服务收取费用
B.1～50元　C.51～100元
D.101～500元　E.501～1000元
F.1001元～2000元　G.2000元以上

4.你最希望杀毒软件商提供的服务是：
A.网络在线软件杀毒
B.提供流行病毒的专杀工具
C.提供适当时间的免费体验
D.延长正版用户的升级期限
E.为正版用户提供多种付费方式（手机、点卡、网络付费等）
F.提高杀毒软件的更新速度　G.其他

5.上网时最困扰你的因素包括：
A.各类弹出式广告
B.被强制安装的各类插件（可卸载的）
C.被强制安装的各类流氓软件
D.网络浏览器被劫持（首页、工具栏被篡改等）
E.各类木马　F.各种病毒

G.各类垃圾邮件 H.其他

6.你曾经通过人才招聘网站更换或谋求过工作职位吗？
A.是 B.否

7.你经常浏览的人才招聘网站是：
A.51Job B.中华英才网
C.中国就业网 D.中国人才招聘网
E.智联招聘 F.其他

8.你曾经通过网络订购过机票或火车票吗？
A.是 B.否

9.你经常访问的订购机票、火车票或酒店的网站是：
A.首铁在线（036） B.艺龙旅行网
C.携程旅行网 D.芒果网
E.游易航空旅行网 F.旅行如意网
G.星期五旅行在线 H.中国票务中心
I.中国票务网 J.快乐e行
K.阳光旅行网 L.各大航空公司官方网站
M.其他

10.你经常浏览的视频类网站是：
A.新浪宽频 B.新华视频
C.六间房 D.YouTuBe
E.中国播客网 F.土豆网
G.磊客网 H.CCTV宽频
I.PPLive J.腾讯宽频
K.优酷 L.我乐网
M.其他

11.最近一年中，你利用家中电视机以外的载体观看视频（体育比赛、现场演出、其他电视节目等）直播的时间是否增加？
A.是 B.否

12.同等价位下，你会选择购买：
A.高端消费级数码相机 B.入门级单反数码相机

13.你经常浏览的奇幻、文学类网站包括：
A.九界文学网 B.SOHU读书频道
C.幻剑书盟 D.起点中文网
E.晋江原创网 F.新浪读书频道
G.魔界 H.17K原创小说文学网
I.天涯 J.其他

14.目前掌上设备功能中最吸引你的是：
A.电话功能 B.游戏 C.视频播放
D.音乐 E.图片浏览 F.收音机
G.拍照（含视频） H.阅读电子书
I.上网（含邮件收发） J.文档处理 K.其他

15.下列数码移动存储设备产品你拥有的是：
A.存储卡 B.MP3随身听 C.U盘
D.移动硬盘 E.其他

16.未来半年内你最可能新购的数码产品是：
A.数码相机 B.手机 C.闪盘及移动硬盘
D.数码摄像机 E.MP3播放器
F.数码录音笔 G.掌上电脑/PDA
H.摄像头 I.掌上游戏机或其他机种游戏机
J.MP4播放器 K.GPS卫星导航装置
L.数码伴侣 M.其他

17.你购买或更新数码产品的主要原因是：
A.产品新功能吸引，价格也可接受
B.在工作、学习之余消遣



C.乘坐交通工具或等待朋友时打发时间
D.学习或工作需要
E.受周围同学或同事影响
F.没实际需求，只是身份象征
G.由亲朋好友或恋人赠送
H.其他

18.你的手机已具备的哪些特色功能最吸引你：
A.彩屏 B.MP3 C.蓝牙
D.彩信 E.智能平台（可安装软件）
F.拍照/摄像 G.电子辞典 H.无线上网
I.录音 J.触摸屏（手写输入）
K.JAVA扩展 L.游戏 M.图片/视频编辑
N.日程表 O.收音机 P.闪盘
Q.视频及电影播放 R.GPS导航
S.其他

19.你更新手机的平均时间为：
A.1～6个月 B.半年～1年
C.1～2年 D.2年以上
E.从不更新，除非丢失或损坏才会考虑更新

20.在综合考虑应用需求和价位的前提下，你会购买何种手机：
A.具备扩展功能的智能手机
B.主打音乐功能的手机
C.主打拍照摄像功能的手机
D.仅具备电话短信等基本功能的手机

21.你认为数字家庭及其相关应用会成为未来个人电脑的发展趋势吗？
A.是 B.否 C.前途不明朗

22.你最希望拥有的游戏机是：
A.PS2 B.PSP C.XBox
D.XBox 360 E.GBA
F.神游SP（GBA SP） G.PS3
H.NDS（或神游DS）
I.NDSL（或神游DSL）
J.任天堂Wii主机 K.微软Origami掌机
L.盛大盒子及其娱乐产品 M.无

23.你平均每天用于上网的时间为：
A.1小时之内 B.1～2小时 C.2～4小时
D.4～8小时 E.8小时以上 F.从不上网

24.你在近期有升级电脑的打算吗？
A.有 B.暂时不考虑
C.根据需要及经济情况而定

25.你认为升级电脑的原因主要是：
A.速度不能满足上网及文档处理需要
B.速度不能满足娱乐（游戏、视频等）需要
C.速度慢，不能满足操作系统基本需要
D.其他因素

26.你认为下列电脑配件在升级中应优先考虑的是：
A.显示器 B.鼠标/键盘 C.CPU
D.显卡 E.主板 F.硬盘
G.内存 H.光驱/刻录机 I.机箱
J.音箱 K.独立声卡

27.购买液晶显示器时，你会选择：
A.16：10宽屏液晶显示器
B.普通比例液晶显示器
C.无所谓

28.购买液晶显示器（含宽屏）时，你会选择：
A.17英寸　B.19英寸
C.20英寸　D.22英寸
E.24英寸或以上

29.你是否拥有硬件支持DirectX 10的显卡？
A.是　B.否

30.你的电子信箱中是否经常收到垃圾邮件？
A.是　B.否

31.在你收到的电子垃圾邮件中，内容包括：
A.代开发票　B.推销国家明令禁售的物品
C.色情图片或境外成人网站推荐
D.各类培训　E.商品促销
F.危害国家安全、歪曲事实的资讯
G.含有木马或病毒的邮件
H.普通网站推荐
I.其他

32.你是否有自己的个人博客空间？
A.有　B.无　C.不了解

第五部分：《大众软件》游戏调查及读者评选

1.你玩游戏主要选择：
A.网络游戏　B.单机游戏
C.两者都玩，玩网络游戏时间多
D.两者都玩，玩单机游戏时间多
E.两者都玩，时间大致相同

2.你玩游戏的一般地点是：
A.家里　B.工作单位　C.网吧
D.学校机房　E.其他地方

3.你玩一款网络游戏通常是因为：
A.朋友或同学介绍　B.网吧中看到其他玩家在玩
C.网站介绍　D.杂志或报刊介绍
E.海报宣传或广告宣传
F.网吧或店面、校园推广等　G.其他

4.你每周用于玩网络游戏的时间约为：
A.3小时之内　B.3～9小时
C.10～25小时　D.26～40小时
E.40小时以上

5.你认为沉迷网络游戏的原因是：
A.学习或工作压力太大
B.现实生活中娱乐放松形式单一
C.追求个人成就感，在游戏中得到尊重
D.周围很多朋友都在玩，是一种时尚
E.相对其他娱乐形式而言，消费较低
F.在游戏中可赚取虚拟货币或将虚拟装备等物品转换为真实货币
G.在游戏中可结识更多朋友
H.个人闲暇时间充裕，靠网络游戏打发时间
I.其他

6.你认为免费网络游戏意味着玩家在游戏中不需要花钱吗？
A.是　B.否

7.同其他收费游戏相比，你在免费网络游戏中的花费：
A.比收费游戏花费少
B.比收费游戏花费多
C.两者差不多

读者调查
大众软件2008年度

8.你认为哪些媒体的网络游戏报道最有公信力？
A.平面媒体　B.网络媒体
C.电视媒体　D.其他　E.没有可比性

9.你认为网络游戏玩家的年龄有扩大化趋势吗？
A.是　B.否

10.你是否有过购买虚拟币或虚拟装备交易的行为？
A.是　B.否

11.你认为在网络游戏中，玩家通过正常游戏规则和行为获得的虚拟财产（包括虚拟货币和虚拟装备等），在法律上应该给予保护吗？
A.是　B.否

12.你如何看待网络游戏中虚拟物品（包括装备、道具、武器、游戏币等）的交易行为：
A.虚拟财产不应私下交易，运营商应严厉制止该种行为
B.运营商应积极引导并建立官方的交易平台
C.相关部门应立法规范交易行为，以避免交易中出现的法律纠纷
D.应允许第三方专用于网络游戏虚拟物品交易的网站出现
E.玩家私下交易属于自发行为，运营商不应过多干涉

13.你最喜欢的网络游戏类型是：
A.即时战略　B.角色扮演　C.策略模拟
D.动作射击　E.冒险解谜　F.运动
G.养成　H.休闲及Q版　I.其他

14.你最不喜欢的网络游戏行为是：
A.随意PK　B.刷屏　C.不文明的语言
D.抢怪　E.“人妖”　F.交易中的欺诈
G.组队中及获得战利品后的不诚信　H.其他

15.你认为目前国内网络游戏的消费水准：
A.过高　B.偏高但还能接受　C.合适
D.和其他娱乐方式相比很低　E.不知道

16.你购买网络游戏点数卡主要是通过：
A.书报亭或零售店　B.网吧买实物卡
C.网吧或网络购买虚拟卡　D.其他

17.目前你每月用于网络游戏上的花费是：
A.0　B.30元以下　C.30～60元
D.61～100元　E.100元以上

18.认为一款网络游戏从公测到收费运营，较合理的时间段是：
A.1个月　B.1～3个月　C.3～6个月
D.半年～1年　E.1年以上

19.你在一款网络游戏中花费的平均时长是：
A.1～2周　B.2～4周　C.1～3个月
D.3～6个月　E.半年～1年　F.1～2年
G.2年以上　H.其他

20.你在安装一款网络游戏时，是否仔细阅读过用户协议并了解玩家的权利：
A.是　B.否

21.你认为在一款网络游戏的用户协议中，是如何规定运营商与消费者之间的权益的？
A.协议中给与运营商的权益更多，消费者处于弱势
B.协议中对消费者和运营商的权益均有保护作用，两

者基本平等

C.协议中给与消费者的权益更多，运营商处于弱势

22.对于收费网络游戏，你倾向于何种收费方式？
A.点数卡 B.包月卡
C.根据昼夜不同计费方式的点数卡 D.其他

23.你认为目前国内网络游戏厂商最应改进的是：
A.尽快推出具有自主知识产权的网络游戏
B.同步引进国外网游大作
C.杜绝外挂，提供公平有序的游戏环境
D.加强对GM的管理和培训
E.降低游戏资费水平
F.举办各种游戏内外的活动
G.尽快推出防沉迷系统或修改游戏设计，控制游戏玩家的在线时间
H.其他

24.你认为目前网络游戏中最吸引人的周边产品是：
A.海报 B.游戏人物的玩偶
C.游戏主题T恤 D.不干胶贴纸
E.打火机 F.主题徽章
G.抱枕 H.笔记本
I.钥匙链 J.CD盒或玩具盒
K.鼠标垫 L.帽子
M.背包 N.布绒玩具
O.剧情背景小说、漫画 P.杯子
Q.扑克牌 R.台历
S.手机挂饰 T.人物原画图册
U.游戏主题邮票 V.其他

25.你听说或者体验过网页游戏（Webgame）吗？
A.是 B.否

26.你可接受正版单机游戏通过网络付费下载的方式吗？
A.是 B.否

27.你认为目前单机游戏的光盘加密、网络注册、密码授权等保护方式有效吗？
A.是 B.否

28.你认为目前国内正版单机游戏的平均定价：
A.过高 B.偏高但可接受 C.合适
D.偏低 E.不知道

29.你认为在国内最具影响力的电子竞技赛事是：
A.WCG B.CPL
C.ESWC D.CEG
E.CIG F.WEG
G.ACONX H.IEST
I.CGO J.NUGL K.PGL
L.STARWAR M.CKCG N.CGEL
O.其他



30.你玩得最多的游戏是：
A.国产（包括中国台湾省出品的）游戏
B.欧美游戏 C.日本游戏
D.韩国游戏 E.其他

31.你最关注的《大众软件》游戏部分海外现场报道的是：
A.E3全球电子游戏大展（洛杉矶）
B.WCG电子竞技比赛世界总决赛
C.TGS日本东京电玩展
D.ESWC电子竞技比赛世界总决赛
E.深入海外游戏公司的采访报道
F.其他

32.你认为国产游戏整体制作水平同国外知名游戏制作公司相比差距在：
A.缺乏游戏创意 B.美术表现力不足
C.3D技术水平低 D.程序不够严谨，Bug较多
E.缺乏有经验的团队和制作人
F.产业整体投入资金不足，有时受产业政策影响
G.厂商急功近利，研发人员心态较浮躁
H.以上情况都有

33.你对国产游戏制作是否有信心：
A.是，超越其他国家是早晚的事
B.是，但有些担忧
C.否，差距较明显，还需长期努力
D.无所谓，我关心的是游戏品质，与制作方是谁无关

34.在2008～2009年，你对国产单机游戏的看法是：
A.受到网络游戏的冲击，对未来单机游戏比较悲观
B.对未来单机游戏比较乐观
C.还将维持目前现状
D.无法判断

35.你认为目前国内单机游戏厂商最应改进的是：
A.市场调查宣传 B.渠道建设 C.售后服务
D.汉化质量 E.游戏产品引进速度
F.游戏周边产品开发 G.定价体系
H.品牌建设 I.产品包装及光盘质量
J.其他

2008中国游戏“百合”奖投票

（请将答案直接填写在134页答题卡上，可多选）

1.你印象最好的内地游戏（单机）代理公司是：
2.你印象最好的内地网络游戏运营商是：
3.你最关注的国产原创网络游戏是：（请依次填写）
4.你正在玩的网络游戏是：（请依次填写）
5.你最关注的引进版网络游戏是：（请依次填写）
6.你认为最佳汉化版网络游戏（引进版）是：（请依次填写）
7.你认为最佳汉化版单机游戏（引进版）是：（请依次填写）
8.你认为最佳休闲网络游戏是：
9.你认为最佳免费网络游戏是：
10.你认为2007～2008年给你留下印象最深的游戏市场营销活动是：
11.你认为2007～2008年最佳新锐网络游戏公司是：（请依次填写）
12.你认为2007～2008年最成功的网络游戏代言人是：（请填写游戏名及其代言人）
13.你认为《大众软件》目前最应加强的是：
14.关于《大众软件》的其他建议（欢迎另附纸写）

2008年度《大众软件》读者调查答题卡

说明：1.请将调查问题（题目见127页）的答案序号填写在题目后面的横线上，可复选。字迹要工整清晰，以便统计。
2.答题卡复制有效，每人只能填写1份。如果发现重复填写，则取消参加活动资格。
3.为保证更多的读者有机会参与本次活动，我们将在第13期、第14期中刊登2次答题卡。

请详细填写以下内容并寄回《大众软件》杂志，截止日期为2008年8月15日之前（以当地邮戳为准）。
邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》编辑部“2008年度读者调查”收（邮编 100036）

（必填）姓名__________年龄_____ 性别____ 职业________（选填）E-mail____________________

（必填）通信地址 ______省_______市__________________________ 邮编__________

第一部分 读者情况调查

1.______ 2.______ 3.______
4.______ 5.______ 6.______

第二部分 大众软件杂志调查

1.______ 2.______ 3.______ 4.______ 5.______
6.______ 7.______ 8.______ 9.______ 10.______
11.______ 12.______ 13.______ 14.______
15.______ 16.______

第三部分：《大众软件》读者评选（电脑应用部分）

1.______ 2.______ 3.______ 4.______ 5.______
6.______ 7.______ 8.______ 9.______ 10.______
11.______

12.你正在使用的内存品牌是____ 首选的内存品牌是____
13.你正在使用的显示芯片品牌是___首选的显示芯片品牌是___
14.你正在使用的显卡品牌是____ 首选的显卡品牌是____
15.你正在使用的主板品牌是____ 首选的主板品牌是____
16.你正在使用的CRT显示器品牌是_____
17.你正在使用的液晶显示器品牌是_____首选品牌_____
18.你正在使用的硬盘品牌是____ 首选的硬盘品牌是____
19.你正在使用的光存储设备品牌是______首选品牌是______
20.你正在使用的音箱品牌是____首选的音箱品牌是____
21.你正在使用的耳机品牌是____首选的耳机品牌是____
22.你正在使用的CPU散热器品牌是____首选品牌是_____
23.你正在使用的输入设备品牌是____首选品牌是_____
24.你正在使用的摄像头品牌是____ 首选的摄像头品牌是____
25.你正在使用的机箱品牌是____首选的机箱品牌是_____
26.你正在使用的电源品牌是____首选的电源品牌是_____
27.你正在使用的打印机品牌是____首选的打印机品牌是_____
28.你正在使用的电脑整机品牌是____首选品牌是_____
29.你正在使用的笔记本电脑品牌是______首选的品牌是______
30.你正在使用的数码相机品牌是_____首选品牌是_____
31.你正在使用的手机品牌是____首选的手机品牌是_____
32.你正在使用的MP3播放器品牌是_____首选品牌是_____
33.你正在使用的DV品牌是_____首选品牌是_____
34.你正在使用的数码存储卡品牌是_____首选品牌是_____
35.你正在使用的视频播放器（MP4）品牌是_____
36.你正在使用的无线网卡或路由器品牌是_____首选品牌是_____
37.______ 38.______ 39.______ 40.______ 41.______
42.____________________________

第四部分：《大众软件》读者消费调查

1.______ 2.______ 3.______ 4.______ 5.______
6.______ 7.______ 8.______ 9.______ 10.______
11.______ 12.______ 13.______ 14.______ 15.______
16.______ 17.______ 18.______ 19.______ 20.______
21.______ 22.______ 23.______ 24.______ 25.______
26.______ 27.______ 28.______ 29.______ 30.______
31.______ 32.______

第五部分：《大众软件》游戏调查及读者评选

1.______ 2.______ 3.______ 4.______ 5.______
6.______ 7.______ 8.______ 9.______ 10.______
11.______ 12.______ 13.______ 14.______ 15.______
16.______ 17.______ 18.______ 19.______ 20.______
21.______ 22.______ 23.______ 24.______ 25.______
26.______ 27.______ 28.______ 29.______ 30.______
31.______ 32.______ 33.______ 34.______ 35.______

2008中国游戏“百合”奖投票

1.你印象最好的内地游戏（单机）代理公司是：____________
2.你印象最好的内地网络游戏运营商是：____________
3.你最关注的国产原创网络游戏是：
（请依次填写）____________
4.你正在玩的网络游戏是：
（请依次填写）____________
5.你最关注的引进版网络游戏是：
（请依次填写）____________
6.你认为最佳汉化版网络游戏（引进版）是：
（请依次填写）____________
7.你认为最佳汉化版单机游戏（引进版）是：
（请依次填写）____________
8.你认为最佳休闲网络游戏是：____________
9.你认为最佳免费网络游戏是：____________
10.你认为2007～2008年给你留下印象最深的游戏市场营销活动是：____________
11.你认为2007～2008年最佳新锐网络游戏公司是：
（请依次填写）____________
12.你认为2007～2008年最成功的网络游戏代言人是：
（请填写游戏名及其代言人）____________
13.你认为《大众软件》目前最应加强的是什么：____________
____
14.关于《大众软件》的其他建议（欢迎另附纸写）



相声写榜评

话说小虾的“传统相声”《大忙人》在读者中引起了不小的反响，还有软粉在“大软地盘”中跪求原文。所以轮到这期写榜评，小虾又一次粉墨登场，打算来一段单口相声。但没想到一上台就碰到了热心肠的某甲，好戏又开场了……

这正是：小虾粉墨欲登台，忽见某甲爬上来。二人联袂讲笑话，读者都夸很有才！

小虾：榜评啊，是一门写作的艺术。
某甲：不错。
小虾：哟，这是谁呀？
某甲：连我也不认识了？
小虾（仔细打量着）：还真没看出来。你，你是冰河？
冰河：废话。
小虾：不能够啊！冰河到了出片日，一向是目光呆滞、面如死灰、气若游丝、行尸走肉……
冰河：行了，行了，什么乱七八糟的。我还能活嘛！
小虾：那你今天这是？
冰河：这不是听说你憋不出来榜评，Suki姐姐派我来，跟你一块研究研究TOP TEN的榜单嘛。
小虾：噢，你来帮我写榜评？
冰河：多新鲜啊，我又不是没写过。
小虾：那你说说这榜评应该怎么写？
冰河：这榜评啊，是一门写作的艺术……
小虾：这句我可是说过了。
冰河：虽然小编们写了十来年了，仍旧不失它的独特魅力。
小虾：我怎么听着这么耳熟呢。
冰河：这写榜评啊，讲究的是胡编乱造……
小虾：啊？
冰河：不是，讲究的是简明扼要。
小虾：那是为什么啊？
冰河：它不能写得太长啊！你写成攻略了，也没地方登。
小虾：这不废话么……
冰河：登了也没人看啊！
小虾：行了，行了。那你说说，这写榜评有什么技巧？
冰河：这当然有技巧啦。你眼睛往榜单上这么一扫，就得看出问题。
小虾：什么问题啊？
冰河：你就拿这期的快车下载榜来说吧，这《游戏人生》是个什么游戏啊？
小虾：噢，敢情这游戏你都没听说过啊！
冰河：听说过啊！人生如游戏，游戏如人生嘛。
小虾：这都哪儿跟哪儿啊！
冰河：你再拿这期的单机排行榜来说吧，“仙剑四”怎么掉到老二，“魔兽III”怎么升到第一了呢？
小虾：为什么？
冰河：这就有问题啦。是不是林晓姐姐偷偷把投给“仙剑”的票撕了，是不是Artec买了1000本《大软》给林晓姐姐投票了？
小虾：人家至于嘛。可能“仙剑四”的读者没留神，少投了两张票呗。
冰河：我这不是打个比方嘛。就是说啊，你得有发现问题的能力。
小虾：谁没这个能力啊！不就是分析榜单变化嘛。你看这期的三大榜，《跑跑卡丁车》占据两个榜首，《劲舞团》占了两个第二。
冰河：这也叫分析？读者听你做报告呐？
小虾：怎么啦？
冰河：多无聊多枯燥啊，你得挑起点话题来呀！
小虾：怎么挑啊？我向您请教了。
冰河：你得说，《跑跑卡丁车》有啥好玩的？就一小破车开来开去（东北口音）……
小虾（捂着冰河的嘴）：你不怕挨砖我还怕呢。
冰河：你得找个写头啊。
小虾：那你说说《魔兽世界》吧，怎么现在让出了榜首的位置？
冰河：“魔兽”怎么让出了榜首位置？因为它不让我买金币啊！
小虾：啊？
冰河：它不但不让我买金币，还不让我用Bug！去趟卡拉赞，一回刷200个牌子不是挺好嘛，干嘛不许啊？
小虾：这可是个人恩怨，不能随便写啊！
冰河：你不让用Bug也就算了是不是，但做日常任务来钱太慢啊！
小虾：你总不能去游戏里抢银行吧。
冰河：我没说抢银行，可组个副本也没人要我啊！
小虾：那是为什么呀？
冰河：说我的贼伤害低啊，5个人里排倒数第二。
小虾：那不还没垫底吗？
冰河：废话，倒数第一是个治疗。
小虾：你呀，太唯心。不能老在阴谋论和拍砖头之间转悠，也得来点正面评价不是？
冰河：你要正面评价？张口就来啊！
小虾：那你评评榜单上这些新面孔吧。
冰河：新面孔？这个《极道车神》好啊！马力足、开得快，还能自由换零件，大家都喜欢开《极道车神》！
小虾：你还真够油的，变得真快。那你再说说《赤壁》？
冰河：《赤壁》好啊！用游戏展开波澜壮阔的历史画卷，三国风云尽在《赤壁》。
小虾：嘿，一套一套的。
冰河：怎么样？
小虾：有你的。这新上榜的还有《QQ飞车》呢。
冰河：《QQ飞车》也好啊……
小虾：怎么个好法？
冰河：《QQ飞车》，它，它……
小虾：它怎么了？
冰河：我跟它挺熟啊！
小虾：哟，敢情你也玩《QQ飞车》？
冰河：我不玩，但我玩这个游戏，也带QQ俩字。
小虾：那是什么？《QQ炫舞》？
冰河：不是。
小虾：《QQ三国》？
冰河：也不是。
小虾：那是？
冰河：《QQ麻将》啊！
小虾：去你的！

（本文纯属调侃，涉及相关游戏评论切莫当真）



■晶合实验室　狂暴虾



快车 FlashGet TOP TEN



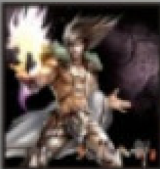
热门游戏下载排行榜



1 跑跑卡丁车 927 248



2 劲舞团 884 745



3 天龙八部 871 902



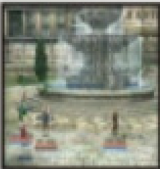
4 QQ炫舞 797 137



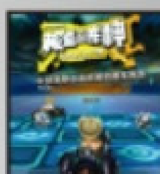
5 游戏人生 741 823



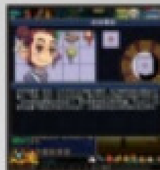
6 魔域 740 969



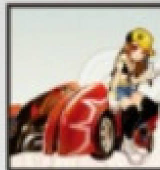
7 卓越之剑 739 605



8 极道车神 693 397



9 梦幻西游 693 102



10 QQ飞车 653 081

本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

我正在玩的游戏

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	魔兽争霸III——冰封王座	2889	BLIZZARD	2003年	8.5	↑
2	仙剑奇侠传四	2793	上海软星	2007年	8.9	↓
3	FIFA 06	2689	EA	2005年	8.2	↑
4	极品飞车——生死卡本谷	2661	EA	2006年	8.1	○
5	生化危机4	2643	Capcom	2007年	8.8	↑
6	极品飞车——无间追踪	2629	EA	2005年	9.0	↑
7	三国志11	2575	KOEI	2006年	8.8	○
8	轩辕剑外传——汉之云	2468	大宇	2008年	8.5	↓
9	使命召唤4——现代战争	2420	Infinity Ward	2008年	9.0	↓
10	英雄传说6——空之轨迹	2314	Falcom	2007年	8.0	↑

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	跑跑卡丁车	2725	Nexon	2006年	世纪天成	○
2	劲舞团	2714	T3 Entertainment	2005年	久游网	↑
3	魔兽世界	2693	BLIZZARD	2005年	第九城市	↓
4	街头篮球	2621	JC Entertainment	2005年	天联世纪	↑
5	天龙八部	2611	搜狐	2007年	搜狐	↑
6	梦幻西游	2590	网易	2003年	网易	↓
7	QQ飞车	2432	腾讯	2008年	腾讯	NEW
8	诛仙	2409	完美时空	2007年	完美时空	↓
9	赤壁	2396	完美时空	2008年	完美时空	NEW
10	泡泡堂	2385	Nexon	2003年	上海盛大网络	↓

（单机游戏排行榜和网络游戏排行榜数据为本刊读者投票统计结果）

邮发代号：82-726
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN　售价：￥6.00元